ナムコビデオゲーム・ミュージックの魅力を探る!・オリジナル&アレンジ楽譜集

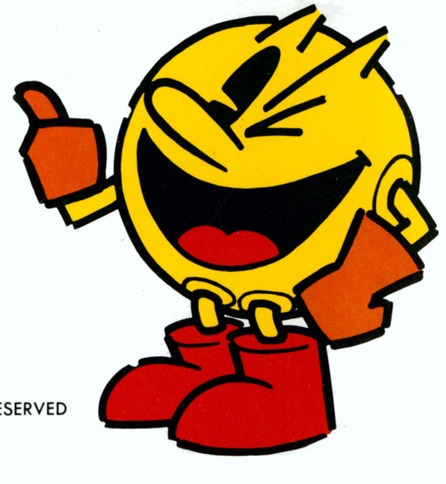
X68000
ミュージックDISK(5インチ2HD)付

namco VIDEO GAME MUSIC LIBRARY Vol.1

FOR X68000

磯田健一郎 著
マイコンBASICマガジン編集部編

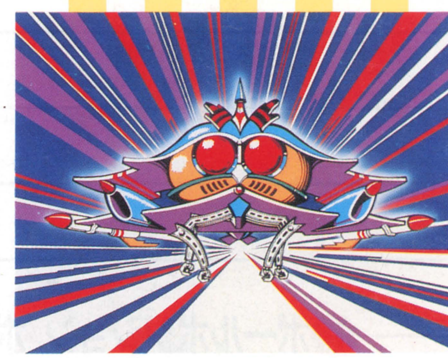
BOMB BEE
RALLY-X/NEW RALLY-X
CUTIE Q
POLE POSITION/POLE POSITION II
GALAXIAN
TANK BATTALION
KING & BALLOON
GALAGA
GEE BEE
PAC-MAN
WARP & WARP
LIBBLE RABBLE
METRO-CROSS
MAPPY
PAC & PAL
DRAGON BUSTER
THE TOWER OF DRUAGA
BOSCONIAN
PHOZON
DIG DUG II
MOTOS
SUPER PAC-MAN
DIG DUG
GAPLUS
BARADUKE
XEVIOUS
PAC-LAND
GROBDA
SKYKID



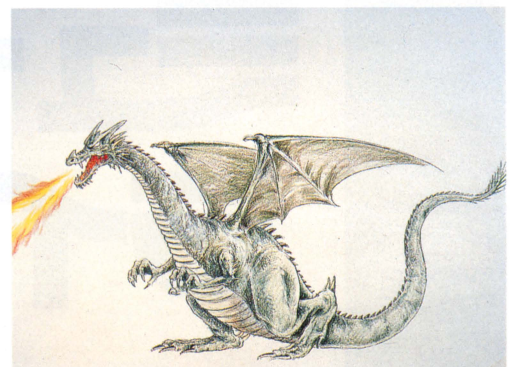
namco

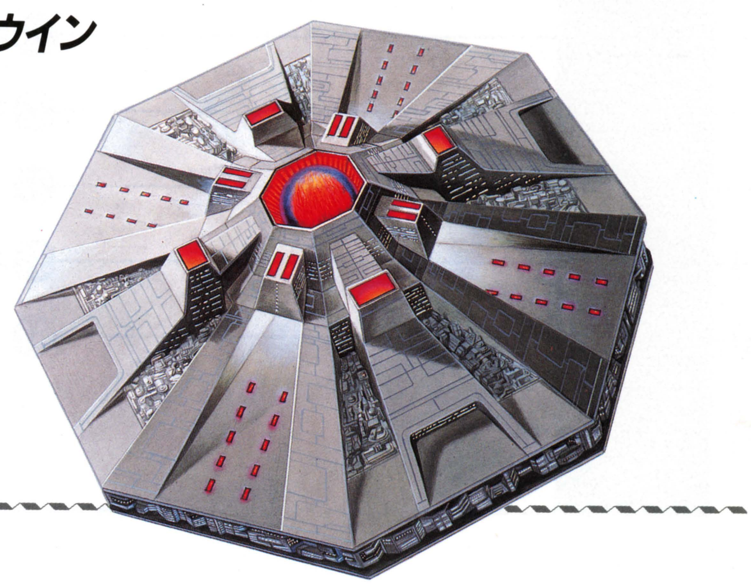
ビデオゲームミュージックライブラリー

もくじ













はじめに

磯田健一郎

本書は，ナムコのゲーム音楽の歴史的変化をたどり，その魅力の秘密をさぐっていこうという意図のもとに制作されました。まずシリーズ第１巻である本書には，ジービーからスカイキッドまでのタイトルが掲載されています。PSG時代のものをカバーしているわけです。

内容としては，各タイトルごとに効果音楽譜，BGM楽譜，筆者によるアレンジ例の楽譜および音の分析と解説の文章が記されています。附属のディスクによるサウンドとともにお楽しみください。



では，少々使用上の注意をば……。

まずディスクです。ナムコのオリジナル・サウンドをめざし，電波のサウンド・スタッフが精魂こめてプログラミングしたものではありますが，とくにアレンジ・バージョンにおいては対象機種によって多少の音の変化がある可能性があります。これは筆者が愛機であるＸ68000を念頭においてアレンジしたためで機能的に劣る他機種では100％に至らない音になっている可能性がある，ということです。ご了承ください。

つぎにオリジナルの楽譜についてですが，これはナムコからいただいたものを，私たちが修正したものです。過去，「ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集」などに掲載されていた楽譜には，いくつかのあやまりがあり（オドロいたコトに他社の譜面も同書と同じアヤマチをのせてあるのだ！　やはり，ナムコから提供されたオリジナル楽譜にあやまちがあったのだ），不満に思っていたので，大きく改訂を加えました。まだまだ不備もあるかもしれませんが，とりあえずは満足できるのではないでしょうか。

さて，実際の使用法にうつりましょう。

まずディスクを起動してください。そして好きなタイトルを選び，音を聴いてみてください。そして本書のそのタイトルのページを開いてみてください。

解説がありますね？　まずはこれを読んでください。そして対応する曲の楽譜を見てみましょう。

文章は私が気づいた音楽的特徴をいくつか抜き出して，わりと気楽に書いてあります。あくまで〝音〟にこだわった内容ですから，専門用語などわからないものもあると思います。一応，ミニ音楽用語辞典をオマケにつけましたので，これも参考にしてください。くり返し読み，かつ聴けば，理解できてくるはずです。そのとき，多少なりともナムコのゲーム・サウンドの〝秘密〟に近づくことができていれば，本書のねらい，まずは成功です。

解説を読んで，もう少し音楽的理解を深めるための勉強をしてみたい，という考えをもし持ったなら，編集部あてで，筆者まで手紙をください。協力します。決してコンピュータ専門誌の筆者諸君の書くことをウノミにしてはいけません。彼らの専門はコンピュータであり，音楽ではないからです。両方をちゃんと持ってこそ，パソコンの音楽の楽しみが広がる，というものです。とにかく，一人でも勉強してみよう，なんて気合いのある人がいれば，こんなにウレシイことはありません。

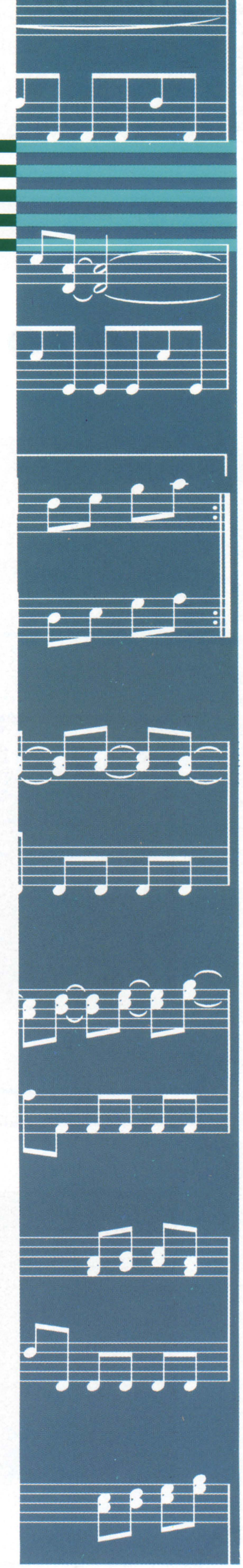
つぎにアレンジについてですが，これは簡単で未完成なものを収録しました。というのはこの本の中のアレンジが，アレンジとは何ぞや，そのアイデアは……というところを説明するためにあるからです。したがって大ワザも用いず，曲として完成させず，譜面とニラメッコしていればわかる程度にとどめました。読者のみなさんはアレンジについて不満な部分の音色を変えたり，パートを増やしたり，リズムを変えたりして自分なりのアレンジを完成させてみてください。私はそのためのアイデアを提出したわけです。ですからロックあり，ブルースあり，シンフォニックあり，ピアノソロあり……と，いろんなパターンを使用したわけです。中には原曲よりもシンプルにしたものさえあります。音の整理の方法，構成の方法などの参考になれば，と思います（個人的にはパックマンとギャプラスが気に入っており，いずれグレードアップした形でみなさんのお耳にとどけたい，と思っています）。

こうして初期のサウンドを研究してみますと，マシンの機能が低いために，かえってそれを音楽的なアイデアでカバーしようとしておもしろいサウンドになっていたことがわかります。現在ではFM音源，PCMなどの使用により，機能的には向上したものの，その分音色が良くなっただけで，実際の音楽的内容はバンド・サウンドのシミュレーションにすぎない貧困なものになってさえいます（好きキライは別ですヨ）。つまり，マシンの機能が向上したほどには，音楽的な進化が見られない傾向もうかがえるのが残念です。

ゲーム・ミュージックが映画音楽と同じような地位を得るためには，さらなる音楽的飛躍が必要です。この意味で，初期のゲーム・サウンドの見直しは，ゲームに密着した音をさぐる，という観点から，重要な意味を持つと考えます。まさに『温故知新』ですね。

本シリーズはナムコゲームの発売順を追って，今後も順次制作していく予定です。本書の内容において不備な部分，不満な点は今後より改善していくつもりです。

それではナムコ・サウンドの世界へ…。

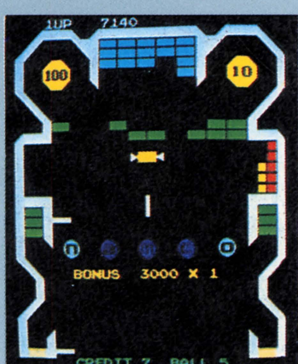


ナムコ・ビデオゲーム Photograph 年表

1979——1985



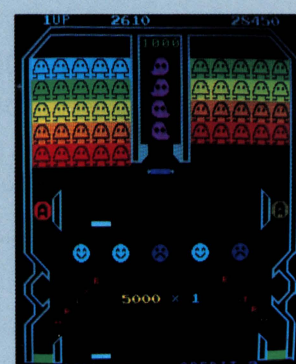
1979



BOMB BEE
ボムビー
(6月発売)



GALAXIAN
ギャラクシアン
(9月発売)



CUTIE Q
キューティーキュー
(11月発売)

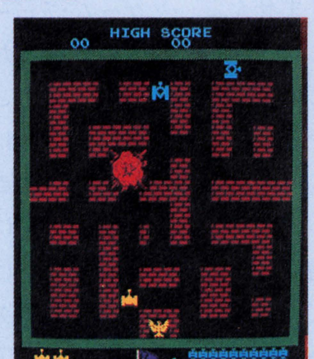
1980



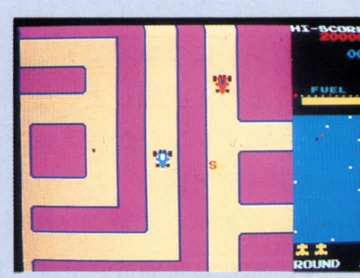
PAC-MAN
パックマン
(5月発売)



KING & BALLOON
キング&バルーン
(6月発売)

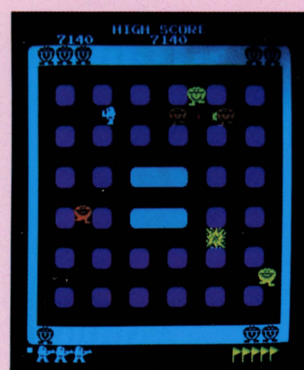


TANK BATTALION
タンクバタリアン
(10月発売)



RALLY-X
ラリーX
(10月発売)

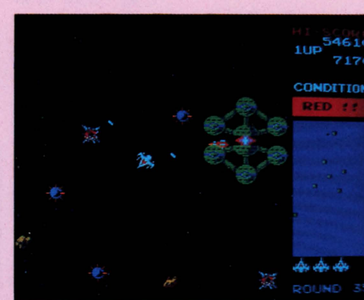
1981



WARP & WARP
ワープ&ワープ
(7月発売)



GALAGA
ギャラガ
(7月発売)

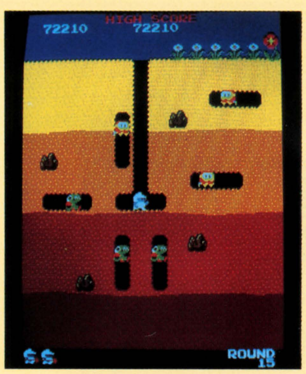


BOSCONIAN
ボスコニアン
(11月発売)

NEW RALLY-X
ニューラリーX
(2月発売)



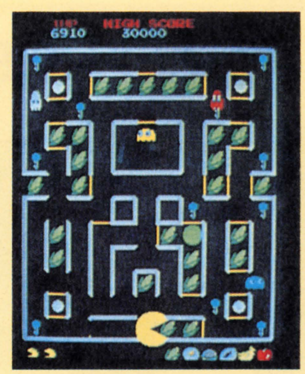
1982



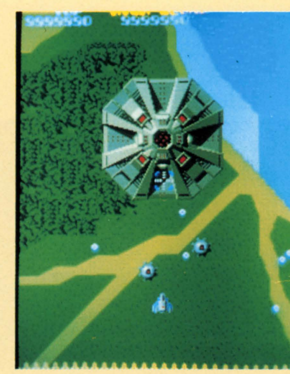
DIG DUG
ディグダグ
(1月発売)



POLE POSITION
ポールポジション
(6月発売)

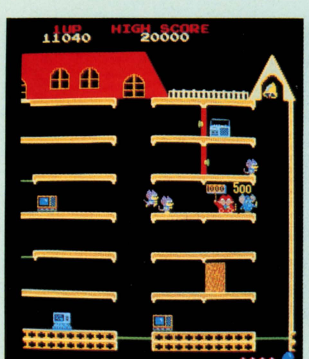


SUPER PAC-MAN
スーパーパックマン
(9月発売)

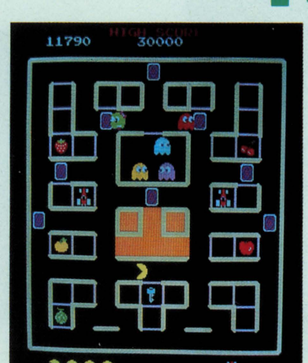


XEVIOUS
ゼビウス
(12月発売)

1983



MAPPY
マッピー
(3月発売)



PAC & PAL
パック&パル
(6月発売)



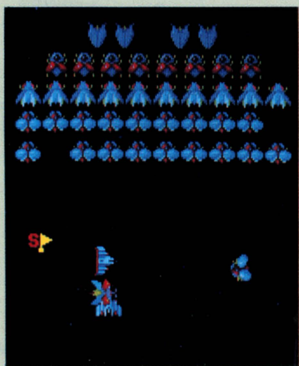
PHOZON
フォゾン
(8月発売)



LIBBLE RABBLE
リブルラブル
(10月発売)

POLE POSITIONⅡ
ポールポジションⅡ
(10月発売)

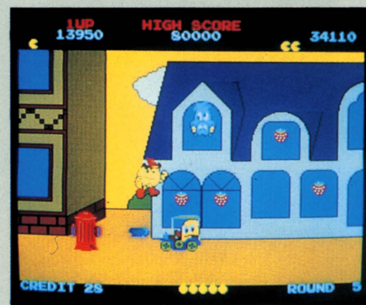
1984



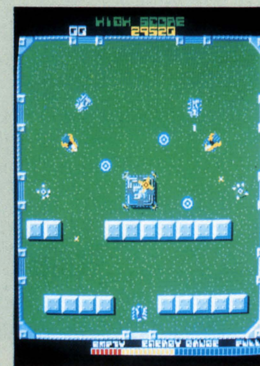
GAPLUS
ギャプラス
（4月発売）



THE TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔
（7月発売）



PAC-LAND
パックランド
（8月発売）

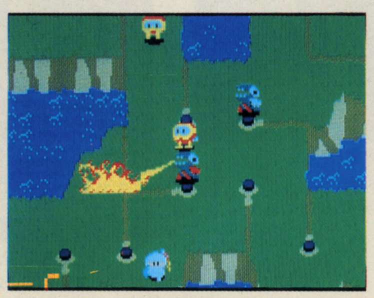


GROBDA
グロブダー
（10月発売）

1985



DRAGON BUSTER
ドラゴンバスター
（2月発売）



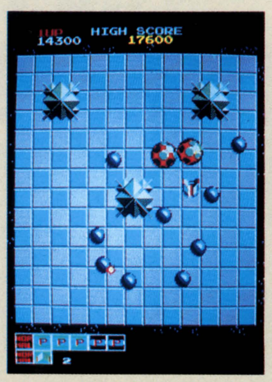
DIG DUG II
ディグダグII
（3月発売）



METRO-CROSS
メトロクロス
（5月発売）



BARADUKE
バラデューク
（6月発売）



MOTOS
モトス
（9月発売）



SKYKID
スカイキッド
（12月発売）

namco

VIDEO GAME MUSIC LIBRARY

Vol.1

オリジナル & アレンジ・スコア集

GEE BEE(1978)——SKY KID(1985)

ピンボール・サウンドのシミュレーション

BOMB BEE

1979年6月発売

さて，ボムビーです。じつはこの前に，ジービーという作品があり，そのまた前に日の目をみなかった作品があるのですが，残念ながらその音を入手することはできませんでした。

しかし，ジービーの音は，手元の楽譜で見るかぎり，ある程度ボムビーに流用されているようです。つまり同じ音が使われているわけですね（楽譜のところを参照してください。さらに，キューティーQの楽譜もチラッと見てみてちょうだい）。

オリジナル解説—なんてできっこないっ!?

さて，さっそくディスクのオリジナル・サウンドを聴いてみてください。まずはひとつひとつバラバラに入っています。その曲順は以下のとおりです。

1．クレジット音
2．パドルヒット音
3．かベヒット音
4．ブロック・ヒット音
5．スピナー通過音
6．小バンパー音
7．大バンパー音
8．ダブル・トリプル音
9．ボーナス加算音
10．コレクト・ボーナス音（1）
11．コレクト・ボーナス音（2）
12．コレクト・ボーナス音（3）

聴きながら楽譜を見てください。そう，このタイトルには（いわゆる）BGMがありません！　したがってソレを解説するっちゅーわけには，どーもいかないのです。ムリな相談，ドラスピ・ノーダメージ・クリアッてなもんですね。

しかし，まったくやらないってワケにもいかない。ここにある効果音を，楽譜の上から見てみましょう（この音，なんかホントになつかしくなってしまい，ついついYMOなどというバンドのレコードを聴きたくなってしまうのです。その1枚目のオープニングには，当時のゲーム音がビシビシ入っていました）。

おっと，郷愁にひたっている場合ではなかった……。

まず聴いてみて気が付くのは，これだけいろいろな効果音があるのに，どことなく共通性を持っていることです。それぞれがまったくバラバラに聴こえてくるわけではない。やはり，気のせいも多分にあるでしょうけど，ボムビーの音に聴こえてきますね。この理由をなんとか楽譜からホジクリだしてみましょう。

それぞれの音の最高音を見てみてください。ドか，ファのシャープ，シ，この三つの音が非常に多く使われています。とくにドとファのシャープです。

人間の耳というのは，けっこういいかげんにできていて，たとえば一つの上昇音形があると，その途中の音はよくわからないのに，最高音だけは案外わかるものなのですね。つまり，最高音の統一によって，ボムビーの音であるというカラーがでているのです（ホンマかいな）。

また，このドとファのシャープは，おそるべき不協和音程でして，和声の教科書なんかでは禁じているほどです。キチャなく不安な響きがします。逆にいえば，そういう音程を使うことによって，ピンボールの持つ機械的なイメージをだしているのであります。

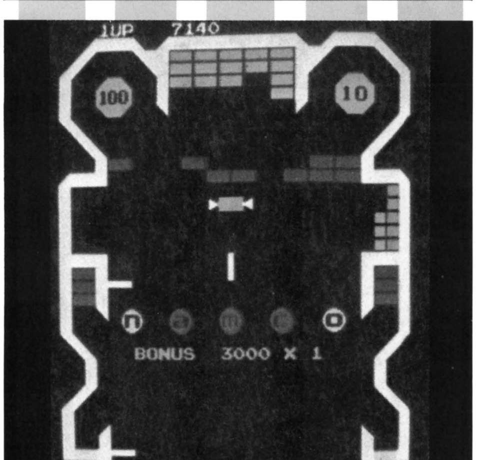
また，BGMがないのはイロイロと理由があったのでしょうが，一番の理由はおそらく，BGMがないのがもっともピンボールらしい，ということではないでしょうか？

『ボムビー』は，『ジービー』と『キューティQ』の間に発売された作品で，ナムコ・ブロック崩し3部作の2作目にあたります。

ナムコのデビュー作にあたる『ジービー』は，白黒作品なので，この『ボムビー』が，ナムコ初のカラー作品ということになります。

ゲーム内容的には，『ジービー』からの流れをくんでおり，「ブロック崩し＋ピンボール」的システムを持っていて，そのフィーチャーのほとんどが，いわゆるピンボールから発想を得たもので構成されています（『ジービー』も同様)。スピナー，バンパー，ロール・オーバーなど，一見してピンボール用語がたくさんでてきます。

『ジービー』『ボムビー』共に，あのインベーダー・ブームのさなかに発表され，残念ながらそのブームの陰に隠れてしまった感のある作品ですが，単なるブロック崩しを作らない，というその姿勢に，のちのナムコの黄金期の源流を見ることができる作品です。



タマがパドルに当たり，バンパーに当たり，かべにはねかえり，ブロックをヒットする……。そのときでる効果音，そのさまざまなリズム。これこそ，もっともピンボールにふさわしいBGMなのです。

アレンジはどーしたぁ‼

で，ボムビーだけでアレンジっつーのは苦しいコトであります。いちおうキューティーQのところで，いっしょくたにしてやってみましたので，そっちのほうでヨロピクねっ（け，けっして筆者の手抜きだとかサボリだとかいわないよーに）！

★



9 ボーナス加算音



10 コレクト・ボーナス音(1)



11 コレクト・ボーナス音(2)



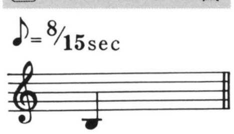
12 コレクト・ボーナス音(3)



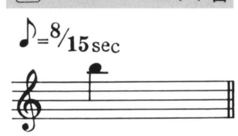
GEE BEE

1979年6月発売

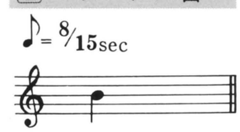
1 クレジット音



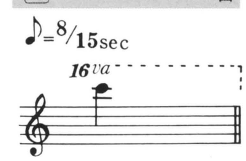
2 バンパー・ヒット音



3 ボーナス音



4 ロール・オーバー音



5 ブロック・ヒット音



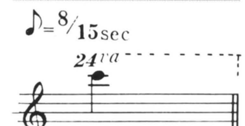
6 かべヒット音



7 パドルヒット音



8 スピナー通過音



ピンボール・シリーズの最終進化!?

CUTIE Q

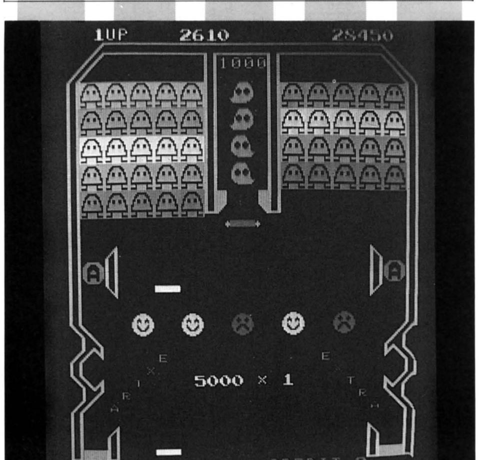
1979年11月発売

『キューティーQ』は,『ジービー』『ボムビー』に続いて制作された,「ナムコ・ブロック崩し3部作」最後の作品にあたります。

この作品の特徴は,前の2作にくらべ,キャラクター性を重視してコミカルに作られているという点です。ブロックやロール・オーバーにはコミカルなキャラクターが描かれ,さらにはウォークマンやミニモンといった動きのあるキャラクターで視覚的にも楽しい雰囲気を演出しています。

こうしたコミカルなキャラクター性を前面にだしたゲーム作りは,こののちに『パックマン』や『ディグダグ』などに生かされ,ナムコがもっとも得意とする分野の一つになっていきます。その元祖が,この『キューティーQ』だったわけです。

『キューティーQ』は,見た目がソフトなばかりでなく,難易度的にも比較的ソフトな作りで,遊ばせてくれるゲームでした。加えて,さまざまなフィーチャーに奥行きがあり,ゲーム性の面から見てもナムコの初期の傑作とされています。



またしても効果音のみのキューティーQ…ど,どーしょ?

ボムビーに続いてリリースされたのが,同じくピンボール系ゲームのキューティーQなのです。ゲームとしてどのへんがどーちがうかはゲーム・プロフィールにまかせるとして,さっそく音のほうを見ていきましょう。

では,例によってディスクの曲順から。

1. **クレジット音**
2. **パドルヒット音**
3. **かべヒット音**
4. **ブロック・ヒット音**
5. **スピナー通過音**
6. **ウォークマン・ヒット音**
7. **Qちゃんヒット音**
8. **ダブル・トリプル音**
9. **キックアウト音**
10. **ロール・オーバー通過音**
11. **エクステンド・ロール通過音**
12. **エクステンド音**
13. **ボーナス加算音**
14. **コレクト・ボーナス音(1)**
15. **コレクト・ボーナス音(2)**
16. **コレクト・ボーナス音(3)**

このゲームでもまだBGMというものは存在しません。その理由は,ボムビーのところで書いたとおり,これらシリーズがピンボールだ,ということでしょう。

つまり,またしても効果音しかない! なんという筆者泣かせのシリーズなんだああっ!! いったい,ど,どーすればいいのだああ!!

効果音の使いまわし…そのわけは?

さて,元気をだしてサモンを飲み,いってみましょう解説に! まず,オリジナルの譜面を見てください。どーです? どっかで見たことがありはしませんか?

そうです。パドルヒット音,スピナー通過音などは,初代ジービーからの伝統的な(?)使い回し。クレジット音,ダブル・トリプル音などはボムビーからの使い回しです。これは,開発の進行などの事情のほかに,ピンボール・シリーズとしての統一感を持たせる,という理由があったものでしょう。

新しく作られた効果音は?

さて,すべてが流用というわけではありません。ゲーム内容の変化にともなって,いくつか新しい効果音が作られています。これらについては,流用された効果音とは異なった作られかたをしています。

たとえば,Qちゃんヒット音。ファの音から順にクロマティック(半音階的)に上昇していますず(最後はちがいますが)。このクロマティックな音の使いかたは,エクステンド・ロール通過音でも現れており,ジービーやボムビーからの音の作りかたとは異なっています。逆にいえば,こういう半音階の使いかたが,キューティーQの新しい効果音の特徴です。

ここらで,効果音の作りかたを少し考えてみましょう。このピンボール・シリーズの場合,まずは効果音のモデルとしてほんもののピンボールがありました。まずはそれらをシミュレートしようという発想が,当然あったことでしょう。

つぎに,ビデオゲームとしてどうか? 電子音での単調さをどのようにして解決していくか? プレイしていてアキがこないか? ……そういった問題をふまえたうえで,ひとつひとつの効果音を作っていくわけです。たぶん五線上でどうのこうのやるよ

り，現場の感性で作っていき，最後に調整したのだと思います。おそらくそれが，結果的にボムビーのところで書いたような，音の特徴として表れたのではないでしょうか？

アレンジについて

アレンジというより，サンプルに近いものです。簡単なテーマを書き，効果音をパーカッション的に使いました。

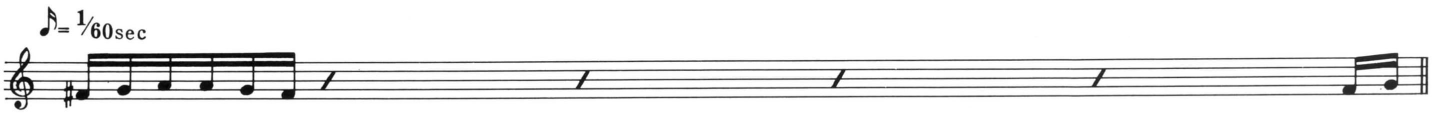
こういう手法はよーくネタがないときに使うヤリかたでして，サンプリング技法の本来の姿なのであります。よくサンプリングのことを単にドラムの生の音をデジタル化してドラムとして使うこと，と思いこんでいる人がいますが，マチガイです。サンプリング原理としては正しいですが，本来，サンプリングはより広い音の可能性を求めるべきものです（スネアのかわりにドラム缶を使うとか……)。その意味でこれはサンプリング的なのです。



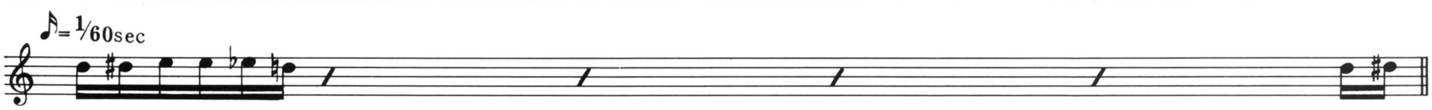
9 キックアウト音



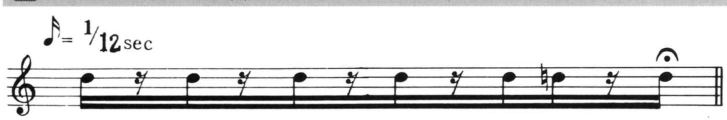
10 ロール・オーバー通過音



11 エクステンド・ロール通過音



12 エクステンド音



13 ボーナス加算音



16 コレクト・ボーナス音(3)



14 コレクト・ボーナス音(1)

※BOM　BEEのコレクト・ボーナス音(1)と同じ

15 コレクト・ボーナス音(2)

※BOMB　BEEのコレクト・ボーナス音(2)と同じ

「ボムビー」&「キューティーQ」アレンジスコア

ピンボール　ブルース








6
6
D.S.

スケールとアルペジオによる妙味

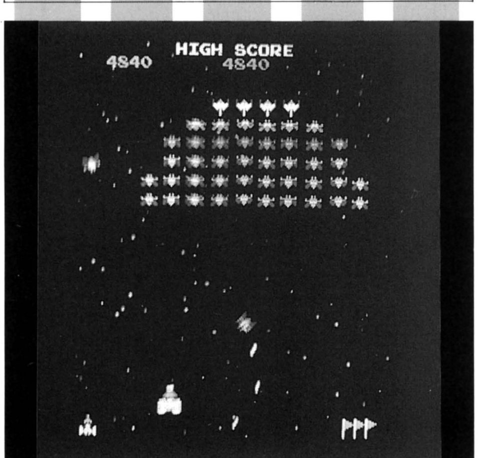
GALAXIAN

1979年9月発売

ビデオゲームの世界で，ナムコの名を一躍，世に知らしめたのが，この『ギャラクシアン』です。

当時は，各ゲーム・メーカーとも，ポスト・インベーダーとなる作品を求めて暗中模索していた時代で，ナムコもその例外ではありませんでした。ナムコが『スペースインベーダー（タイトー）』のヒット要因を徹底的に分析・研究し，その結果として生まれたのが『ギャラクシアン』だったのです。インベーダーにはなかったスプライト機能を持つことによって，目にも鮮やかな流れる星々の背景を実現し，やはりインベーダーにはなかった敵キャラクターの曲線的な攻撃を実現しました。プレイヤーはそこにビデオゲーム新時代の到来を実感したのです。それがナムコの時代の幕開けだったのです。

『ギャラクシアン』はまた，ゲーム性とゲーム・バランスにおいても大変優れていることで知られ，とくに面を追うごとに見た目にはほとんどわからないレベルでむずかしくなっていく絶妙の難易度設定は，このゲームのロングランそしてシューティング・ゲームの古典的名作としての地位を決定的なものにした要因であったといっても過言ではありません。



そしてギャラクシアンなのであった

いよいよシューティングのお目見えなのです。まちかねました。この日をどんなに心まちにしていたことか…。というわけで曲順です。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．エイリアン・ヒット音
4．ボス・エイリアン・ヒット音
5．編隊ようどう音
6．編隊下降音

楽譜を見てください。そーなのでありますよおお!!　またしても効果音がメインの世界!!　またしても，またしてもわたしを苦しめる。

ゲームスタートについて

まずでだしはハ長調のスケールダウン，つづいてドミソの分散和音によるフレーズがつづき，レとミのフラットのトリル，最後にふたたびスケールを3回アップして終わっています。

前にも書きましたが，分散和音によるフレーズをまず作ってみましょう。この曲はたった一つの和音によってできているのですが，みなさんは三つくらい使ってみましょうね。

一つめはもちろんドミソ。つぎがファラドで，三つめがソシレです。まずなんでもいいですからマシンをたちあげましょう。でもってこれらの音をテキトーに入力してください。たとえばドドミドソドミミソファラファド…てな具合です。テキトーに入力したら，鳴らしてみましょう。

どーですか？

気にいったんなら問題ありません。同じようにしてパートを増やしていきましょうネ。リズムを一定にして，今度は分散じゃなくドドドドドドドドドドドドファファファファファソソソソといったぐあいに入れるのです。オクターブ低くしてください。上の分散和音とズレているようなら，どこがズレているのか調べましょう。

あ，できればディスプレイを見ずに，耳をきたえるように，耳だけに頼りましょう。もしヘンだと感じたら，その場所の音をいろいろ取り替えてください。

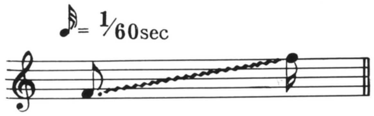
気持ちよく鳴りましたか？　もし鳴ったなら，それはあなたのレッキとしたオリジナルです。

以上の作業をバカバカしい，と思う人もいるかもしれません。そう思った人はある程度音楽の勉強をしてきた人でしょう。知識のある人は，基本的な和音にテンション・ノートを加えて，いろいろな響きを調べてください。たとえば，ドミソにシやラを加えたり，ファラドにミやレを加えたりしてみてください。

そんでもって…

エイリアン・ヒット音はゲーム・スタートに敬意を表して，ハ長調（もしくはイ短調）のスケールのみで作られています。ボスのほうはちがうように見えますが，基本は同じです。ナムコらしい配慮ですね。

1 クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



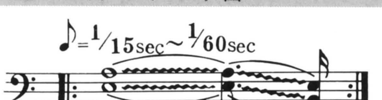
3 エイリアン・ヒット音



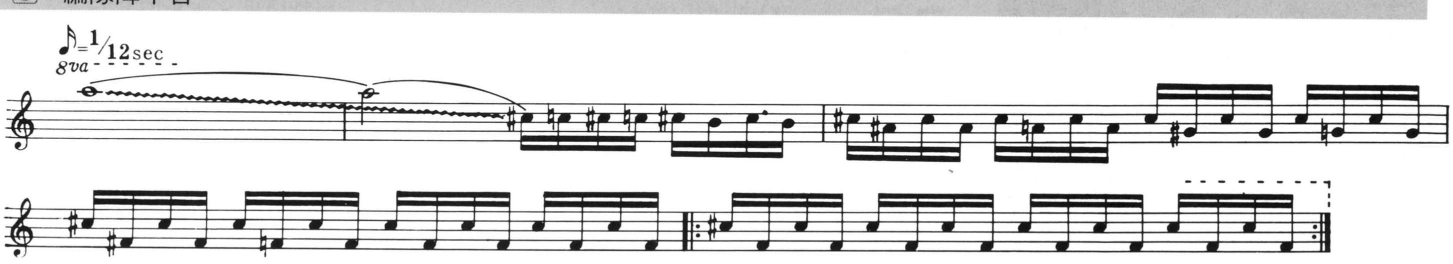
4 ボス・エイリアン・ヒット音



5 編隊ようどう音



6 編隊降下音



変奏の小ワザで全体をひきしめる

GALAGA

1981年7月発売

ドトーのギャラガである

さすがに知らない人はいないでしょう。シューティングの傑作，ギャラガの登場です。収録曲順は，

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．エイリアン飛行音
4．ザコヒット音
5．ゴエイヒット音
6．ボスヒット音（1）
7．ボスヒット音（2）
8．トラクター・ビーム音
9．トラクター・ビームでマイシップが上昇する音
10．3機編隊音
11．マイシップが連れ去られる音
12．マイシップを取りかえした音
13．キャプティブを撃った音
14．面数表示の旗登場音
15．チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック
16．チャレンジング・ステージ・パーフェクト・クリアの音
17．チャレンジング・ステージ・パーフェクトでなかった音
18．エクステンド音
19．名前入れミュージック
20．ハイスコア名前入れミュージック

さても例によって，ゲームスタートであるのだ

さあて，ゲーム・スタートです。この曲を聴くと，なんとなく胸がドキドキしてきます。たった3声ですが，うまくスペイシーな感じをだしています。

まず符点つきのリズム（ハネる，と俗称しています）によって躍動感をだしています。音程としてはまず最初のソ－ド－ファ（レが入ってますが）という音の進行が重要だと思います。これは4度ずつの跳躍ですが，この音程を重ねると，広い空間のイメージをだすことができます。試しに，ド－ファ－シのフラットという音を弾いてみましょう。どうですか？

さらにレ－ラという跳躍もありますね。

2小節目までは上にいく，上にいくというソブリを見せながら，じらして下にもどったりしています。そして2小節目の最後の一拍で7度上昇し，3小節目でハ長調から変ホ長調へ一気に転調しています。このへんのすべてが，なにげないようですが，この曲の持つスペイシーな感じをだしているのです（なお，この3小節目の下降ですが，スターウォーズのテーマを想起させます）。

マイシップが連れ去られたああ

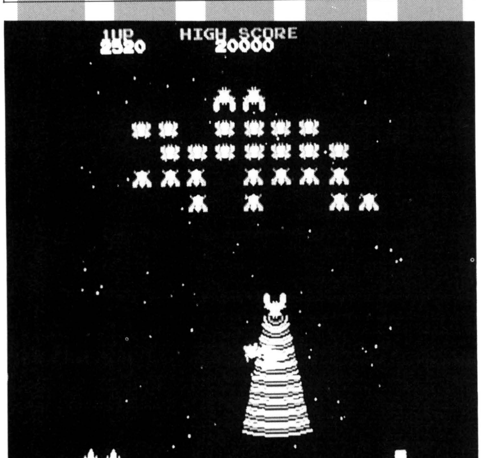
マイシップが連れ去られた音を見てみましょう。ミドレシドラ…。3度さがって2度上昇。ピアノの経験がある人にはお馴じみの音の動きではないでしょうか？　よく練習させられたでしょう。これはイ短調のスケールによるものです。で，キャプティブを撃ったときの音を見てみましょう。そうです。同じものが使われて，あらたにメロディが加えられています。さらにマイシップを取りかえしたときの音はどうでしょう？　これはほとんど同じに見えます。しかし，よく見てください。ドにシャープがついてますよ。ファにもソにも。

そうです。これはイ短調をイ長調に転調して使っているのです。

同じ曲を，手を加えて，効果をだす。これらは変奏と呼ばれます。一つの曲（テーマ，メロディ）を，リズムを変えたり，調

『ギャラガ』は，「ギャラクシアン・シリーズ」第2弾として，『ギャラクシアン』から約2年の間をおいて発表された作品です。これは大変有名な話ですが，『ギャラガ』がナムコから発表されたとき，業界内での評価は低く，「ナムコともあろうものが，こんな『ギャラクシアン』の二番煎じ的なものを作るなんて…」とまでいわれたそうです。ところが，ふたを開けてみると『ギャラガ』は大ヒット作となり，傑作の名を欲しいままにしました。前作の『ギャラクシアン』も，そのロングランぶりで名を轟かせていましたが，結果的にこの作品はそれを上回るロングランを記録しました。それはもはや，ビデオゲーム業界では伝説と化しています。

『ギャラガ』を，ゲーム性の上から大きく特徴づける最大のフィーチャーとして知られるのが，自機を2機合体させることによって攻撃力を倍増させるデュアル・ファイターです。これは今でいうパワーアップのはしりです。そしてチャレンジング・ステージ，この芸術性とサービス精神にあふれたフィーチャーも，のちのちのゲームに大きく影響を与えていくことになります。



を変えたり，いろいろな工夫をしてあらたな曲としてまとめる。これが変奏です。有名なものではモーツァルトの「きらきら星変奏曲」などがありますので，興味のあるひとは楽譜を入手して見てみましょう。

ともあれ，こういったやりかたでゲームの個性，イメージを強調する。みなさんもやってみましょう。

変奏ついでだあ，の名前入れ

普通の名前入れと，ハイスコアのほうとを見比べてみてください。とてもちがいますね。でも，似ているんです。え？　ディスクで聴いてもちがう？　ま，そーなんですけど。

もいちど，よーく楽譜を見ましょう。

両方とも，分散和音が目立ちます。ハイスコアのほうはファのシャープ－レ－シ－ソ，普通のほうはシ－ソ－ミ－ド。これは両方ともメジャー7の和音です。

ん？　と思ったでしょう。じゃ，コード進行を見てみましょう。

ハイスコア

Gメジャー7〈Gmaj7〉－Aマイナー7〈Am7〉

普通のほう

Cメジャー7〈Cmaj7〉－Dマイナー7〈Dm7〉

おやおや，これは調がちがうだけでまったく同じコード進行じゃないですか？　しかも，分散のしかたも7度－5度－3度－1度と，まったく同じです。

マイシップが連れさられる音のところで述べたとおり，ここでも変奏（この場合アレンジともいえますね）が使われているのです。

アレンジについて

ゲーム・スタートを材料にしてみました。なんとなくシンフォニックにしたいなあ，と思ったのですが，やはりまだまだコンピュータではムリがあります。

まず，パートAでは「さあ，なにかがはじまるぞ」という感じを，単純なリズムとBフラット〈B♭〉－F－Cという単純なコードで表しました。パートBからはゲーム・スタートのテーマが，すこしかたちを変えて登場します。ここでは音を薄くして，嵐の前の静けさ的感じをだしています。パートCからはシンプルなテーマを書き起こして，いわゆるヤマを形成しています。パートCの7小節目，8小節目ではゲーム・スタートの後半2小節が顔をだしています。

1　クレジット音



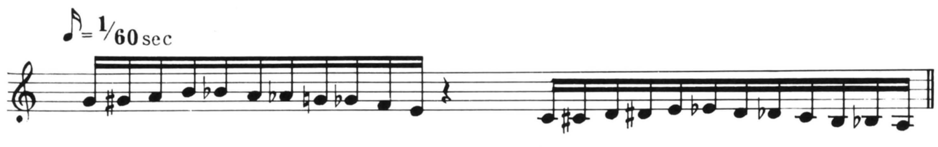
2　ゲーム・スタート・ミュージック



3　エイリアン飛行音



4 ザコヒット音



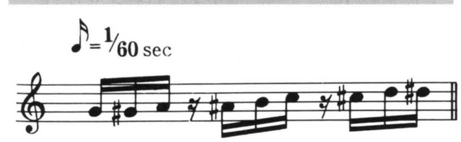
5 ゴエイヒット音



6 ボスヒット音(1)



7 ボスヒット音(2)



8 トラクター・ビーム音



9 マイシップ上昇音



10 3機編隊音



11 マイシップが連れ去られる音



12 マイシップを取りかえした音



13 キャプティブを撃った音



14 面数表示の旗登場音



15 チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック



18 エクステンド音



16 チャレンジング・ステージ・パーフェクト・クリアの音



17 チャレンジング・ステージ・パーフェクトでなかった音



19 名前入れミュージック



20 ハイスコア名前入れミュージック



「ギャラガ」アレンジスコア

ギャラガ・ファンファーレ








6
3
9

PSGでスペース・オペラへといどむ音！

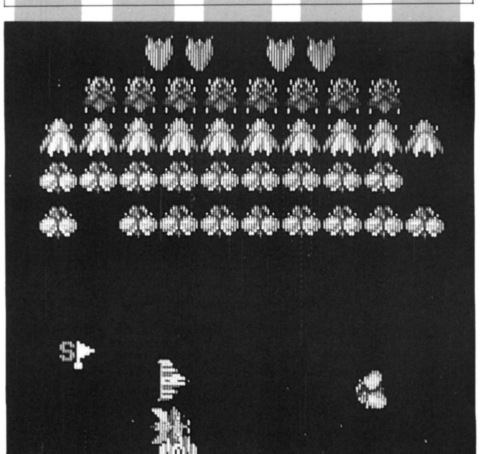
GAPLUS

1984年4月発売

『ギャプラス』は，「ギャラクシアン・シリーズ」第3弾として，『ギャラガ』から約3年の間をおいて発表された作品です。

『ギャプラス』は，マニアックな色合いが濃く，シリーズ中，もっともゲームマニア層に好んでプレイされた作品として知られています。基本設定部分からして，それまでの2作が横2方向移動のみだったのが8方向移動可能となり，豊富なパワーアップがつき，さらにスピード感が非常に重視された目まぐるしいゲーム展開になりました。また，いま述べたパワーアップにしても，敵を破壊することによってアイテムを奪取するというシステムや，それらを重ねて取って複合パワーアップするといったフィーチャーは，当時としてはきわめて斬新なものでした。

さらにこのゲームをマニアックなものとして決定づけたのは，特定の条件によってスペシャル・フラッグを毎面のようにだすことができたり，自機を変身させせることができるといった，ミステリアスな部分によるところが大きかったと言えます。ただ，こういったフィーチャーがゲーム・バランスを若干崩してしまったことが残念な点でした。



私はギャプラスが好きなのであった

さあて，私の大好きなギャプラスの登場であります。なにが好きって，あの音楽を聴いて血わき肉おどらないヒトはいないってなもんでございます。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．ラウンド・スタート・ミュージック
4．ボーナス・ステージ・スタート・ミュージック
5．星逆流音
6．ゲーム・オーバー・ミュージック
7．1位名前入れミュージック
8．2～5位名前入れミュージック

イヤー，いいですねえ！　なんといってもスペオペの香りプンプンのこの音楽！どーにも泣けてくるモノがあります。

ゲーム・スタートについて

うーん，これを聴くと，どーにもジョイスティックが握りたくなってきますわ。このムネおどる躍動感は，まず冒頭の符点のリズムと，伴奏の3連符によってかもしだされています。

さらに，音程においてはどうでしょう？

まず1小節目を見てみましょう。和音はソーレーシーファのシャープ，つまりコードネームでいうところのGメジャー7〈Gmaj7〉です。が，メロディのほうはミの音ではじまっています。和音内の音ではありませんね。ミの次はレですね。これは和音内の音です。これは，和声学用語では転過音なんていうムツカシイ呼び名がついていますが，非常によく使われるものなので覚えておきましょう。たとえば，ビートルズの名曲「イエスタディ」のでだしが，同じような音の使いかたをしています。「イエスタディ」では，ファ－ラ－ドのFの和音の上で，メロディがソ－ファ－ファと動いています。どうです？　同じような音の動きかたでしょう？

こういう音の使いかたをすると，以下のような効果をねらうことができます。

- 緊張感のある美しさ
- ある種の力強さ

ギャプラスの場合は，当然後者をねらっています。

さて，2小節目ではとつぜん短3度下の調，すなわちEフラット〈E♭〉に転調します。こういう転調はスペイシーな効果をねらうときによく使用します。さらに3小節目で元にもどり，4小節目でBメジャー〈Bmaj〉の和音で終止しますが，このように主調ではなく，主和音の3度の調で終止したりしても，スペイシーな開かれた感じをだすことができます。

1位名前入れミュージックにみる映画音楽の影響について

私はハッキリいって映画音楽が好きであります（べつに，ハッキリいわなくてもスキですが）。で，映画音楽というのは，映画と切り離しても，よくできているものが多いのです。それだけなら「あたりまえじゃん」といわれてしまいそうですが，どこがスゴイって，映画音楽は〝映画のための音楽〟であることを第一に考えて作られているというところがすごいのです。つまり映像と密着して作られているにもかかわらず，音楽が音楽としてちゃんと高い価値を持ち，愛好されているというところがスゴイのです。ここんとこがゲーム・ミュージックのダメなところで，とくに最近は，ノリさえよきゃいーや，とばかりに，ゲーム内容とは無縁の音楽（しかもデキ悪し！）

をつけたりしているのです（しかも，ゲームが売れりゃあ，クソ音楽でもヒットしたりするのだぁ！）。単なるBGMになりさがっているのですね。ナムコのえらいトコはそういう傾向に迎合していないところであります。

話がおもいっきりアサッテの方向にそれてしまいました。本題に入りましょう。

私が１位名前入れミュージックを聴いてまず感じたのが，スターウォーズをはじめとするスペオペ映画の音楽の影響です。リズムや転調に，たとえばジョン・ウイリアムズという映画音楽の作曲家の影響を感じてしまうのです。この人は「ジョーズ」や「スーパーマン」など，大スペクタクル映画の音楽を担当していて，とてもシンフォニックな音を作りだすのが得意な人です。思うにナムコの担当者の人も，シンフォニックな音楽を目指したのではないでしょうか？　ううーん，PSGの時代に…。さすがです。

ＦＭ音源の時代になってからさえ他社のSFの設定のシューティングなどは，ほとんどビート系（ロック，フュージョン系）の音楽であります。シンフォニックなどという発想はほとんどありませんでした（できないのか，知らないのか，はたまた営業サイドの問題なのか…）。にもかかわらずPSGの時代に挑戦し，成果をあげているナムコ。ホント，立派ではありませんか。

こういう音楽の付けかたは，あの「ドルアーガの塔」で花開きます。

その他に関して

２～５位名前入れに関して気づくのは，このリズム。あれれ，同じようなのをどこかで…。そうです。「グラディウス」であります。うーん，偶然かな。もしかして多少の影響はあるのかな…。

星逆流音では「スターラスター」を思い起こします。イエス。暗黒惑星です。音はちがいますが，３度の音（和音を支持している）の動きが同じですね。

ゲーム・オーバーはファンファーレに聞こえます。やはり３連系のリズムで，１位名前入れなどとも共通のイメージで統一しています。

余談ですが，一度でいいからギャプラスやドルアーガを吹奏楽にアレンジして指揮してみたい!!　だれか，やらせてくれるヒトいませんか!!

アレンジについて

うーん，失敗した！　好きな曲だけに，ウマクいきませんでした（ときとして好きなものは大失敗するのである）。もっとよくなると思ったのにー。

さて，イントロはゲーム・オーバーをいじったものです。ファンファーレ風に使っています。かなり変えてあるので，そのつもりで聴かないとわからないかもしれませんね。

ファンファーレに続いてでてくるリズムは，ホルストの「惑星」のような効果をねらっています。同時に，映画音楽の作曲家，ミクロス・ローザを意識しました。その次からはお馴じみの１位名前入れ。最後の数小節は書き起こしました。

その後は，これも書き起こしの中間部なのですが，イマイチだなあ…。

ま，みなさんは例によって自分なりにイジッて打ち込んでみてください。

追記　しつこいが，吹奏楽のアレンジはホントにやりたいのだあっ。誰かやらせてっ！

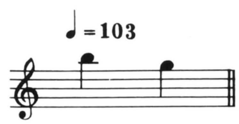
1　クレジット音



9　エクステンド・ミュージック



10　ラッキーおよびバイバイ音



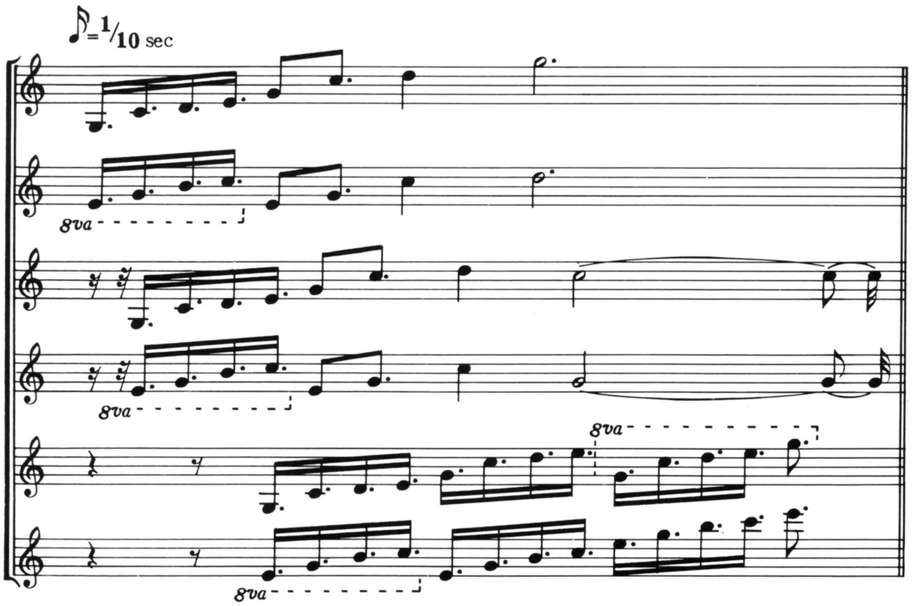
11　ボーナスラウンド得点回転音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



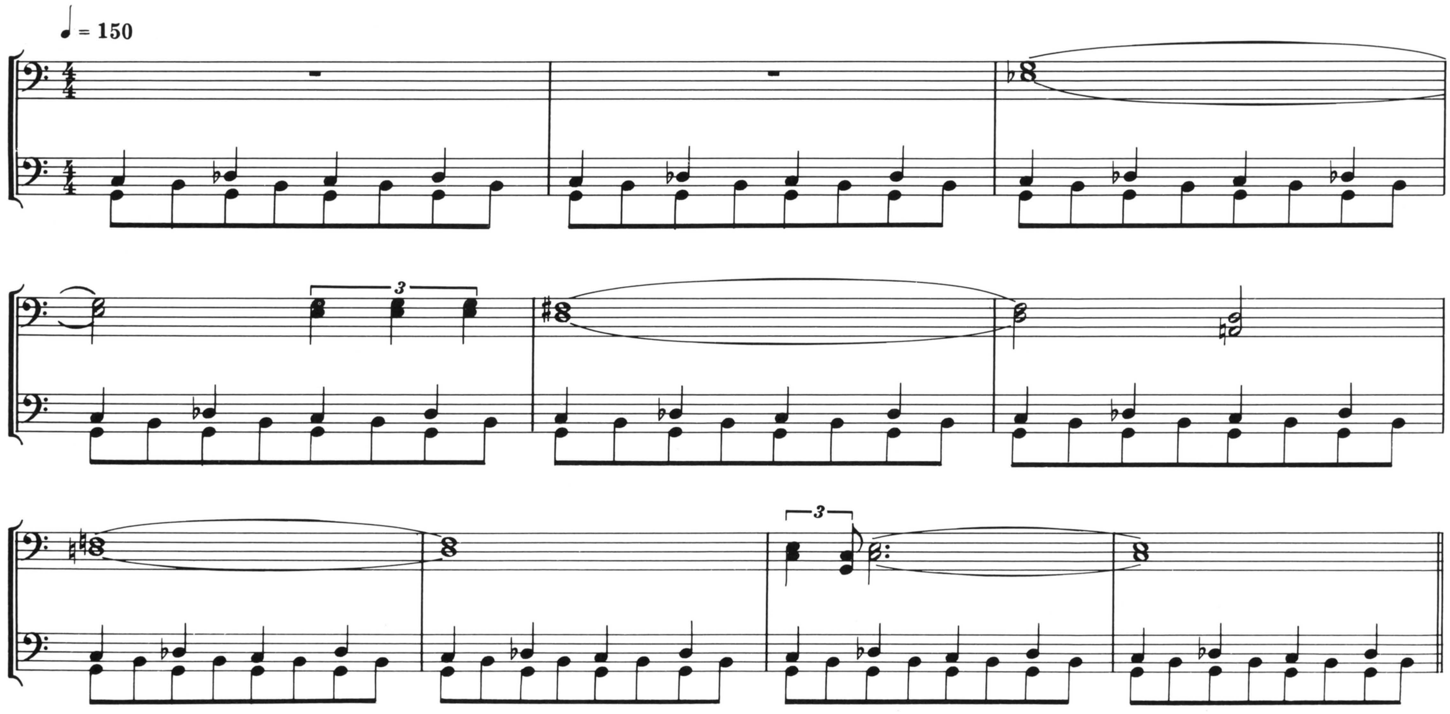
3 ラウンド・スタート・ミュージック



4 ボーナス・ステージ・スタート・ミュージック



5 星逆流音



6 ゲーム・オーバー・ミュージック



8 2～5位名前入れミュージック





7 1位名前入れミュージック



12 ミサイル発射音



14 エイリアンはねかえり音



15 エイリアン爆発音



13 ハイパー・ミサイル発射音



16 ファランクス・ビーム音



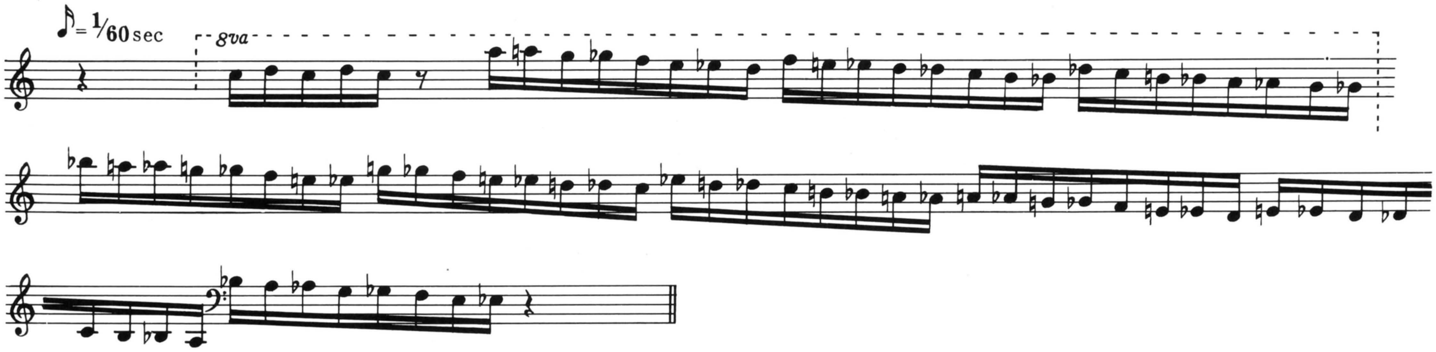
17 サイクロン・ビーム音



18 スター・フラッシュ音



19 オープニング時のエイリアン飛行音



20 エイリアン飛行音



21 クィーン飛行音



22 群団揺動(ようどう)音



23 ブラスター・ヘッドおよびファイター・パーツ回転音



24 ブラスター・ヘッド装着音



25 得点加算音



26 スペシャル・フラッグ出現音



「ギャプラス」アレンジスコア

ギャプラス・オーバーチュアー




1st time only play






1.


2.


3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3


D.S.

コードの微妙な変化を楽しむ

BOSCONIAN

1981年1月発売

そしてボスコニアン

ハイ，ボスコニアンです。X68K版も完成したコトで，ハマッテル人もいるのでは？曲名は以下のとおりです。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．バトル・ステーション音
4．キャノン・ヒット音
5．アステロイド・ヒット音
6．エッドール型ミサイル・ヒット音
7．アイヒ型ミサイル・ヒット音
8．プルーア型ミサイル・ヒット音
9．敵編隊ミサイル・ヒット音
10．波状攻撃音
11．エクステンド音
12．ラウンド・クリア・ミュージック
13．ハイスコア・ミュージック

ゲーム・スタートについて

楽譜を見てください。レミドレラドソラミソレミ…と，階段状の形で下降していきます。この下降で使われている音，なにか気がつきませんか!?　そう，シとファの音がありません。このような，ドレミファソラシドからシとファをはずしたものを，ペンタトニック・スケールと呼びます。5音音階ともいい，非常にいろいろな音楽に使用されるスケールです。

試しに，テキトーに楽器でペンタトニック・スケールの音を弾いてみてください。どうですか？　なんとなく曲になってしまうでしょ？　民謡風の感じには，すぐなるのではないですか？

実際，民謡から歌謡曲，ジャズのアドリブ，喜多郎，YMO…いろんなところにでてくるのがこのスケールです。使いこなせるようになればすぐに応用がききますから，いろいろ試してみてください。ただし，あまり安易に使うと，どれもコレも民謡っぽかったり，チャイニーズっぽかったりというマンネリになるので，そのへんは気をつけてください。

キャノン・ヒット音など…

キャノン・ヒット音の楽譜を見てみましょう。どうです？　おもしろいでしょ？

話をカンタンにするために，4回でてくるラの音はムシして説明しましょう。

すると，

ド－ミ－ソ
ド－ミのフラット－ソのフラット
ド－ミのフラット－ソ
ド－ミ－ソ

という音で構成されているのがわかります。一番はじめの音はCという和音の分散ですね。つぎはCのディミニッシュ（3度と5度がフラットしている和音の意味）でつぎはCのマイナーですね。

つまり，ドという音をもとにした，同じ種族の和音の分散のみでこの効果音は作られています。微妙なイメージの変化が，3度と5度のフラットによってのみ表現されているのです。

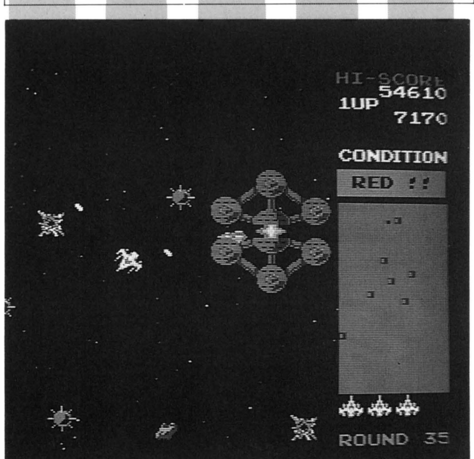
どーです？　タダの分散和音をバカにしてはイケナイ，という好例の一つですね。

あと，ラという音に注目してみましょうか。これは，ドに対して6度の音で，ドミソにラを加えるとC_6と呼ばれる和音になります。で，キャノン・ヒットにはこの音が含まれているわけですが，ほかはどうでしょう？　そう，ゲーム・オーバーに使われています。いままで見てきたとおり，ナムコの作品群には同じ音の使いかたをして，その一つのタイトルのイメージの統一を図る，というワザがいくつかでてきてい

『ボスコニアン』は，ナムコの歴史の中でも異彩を放つ，きわめて通好みで完成度の高いスペース・シューティング・ゲームです。

レーダーをたよりに宇宙空間を縦横無尽に飛び回り，敵基地を破壊していくという，他に類を見ない全方向スクロール・システム，敵キャラクターの知的な攻撃形態，そして戦況報告を随時行ない，臨場感を高めるコンピュータ・ボイス，戦略性と戦術性を兼ねそなえたゲーム性，プレイヤーは正に，「天翔るスペース・ソルジャー」の世界を満喫することができたのです。特に敵キャラクターの設定は秀逸で，司令機を含んだ編隊攻撃や，撃ち逃すと敵の総攻撃がはじまってしまう偵察機，さらには使いかた次第では敵にも味方にもなる宇宙機雷など，それぞれが明確な存在意義を持った優れたデザインには驚嘆するほかありません。

また，このゲームのポスターは，著名なイラストレーターである長岡秀星氏の筆によるもので，当時大変な話題になりました。



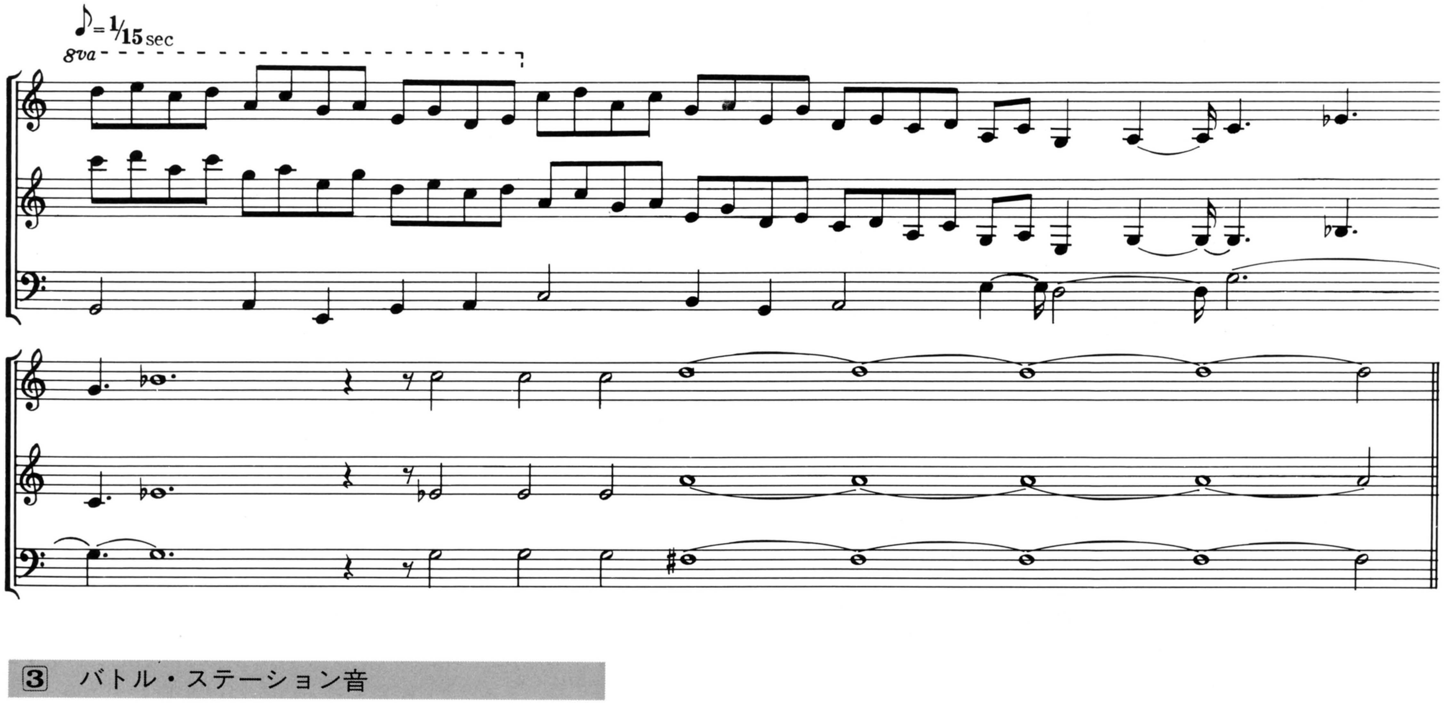
ますが，これもまたその例の一つでしょうか？

C6 については実際に打ち込むなり，楽器で弾くなりして，響きを確かめておきましょう。Aマイナー7〈Am7〉という和音と同じ音で構成されているので（つまり，同じ和音といってもいい)，すこし落ち着いた，マイナーな感じがするでしょう。Am7とどうちがうかは，ベースの音をドにとるか，ラにとるかというちがいですが，微妙に響きや使われる場所がちがいます。耳で確かめてくださいね。

1 クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



3 バトル・ステーション音



4 キャノン・ヒット音



5 アステロイド・ヒット音



6 エッドール型ミサイル・ヒット音



7 アイヒ型ミサイル・ヒット音



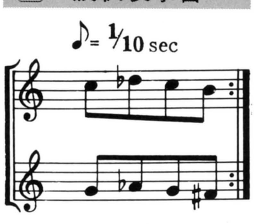
8 プルーア型ミサイル・ヒット音



9 敵編隊ミサイル・ヒット音



10 波状攻撃音



11 エクステンド音



12 ラウンド・クリア・ミュージック



13 ハイスコア・ミュージック



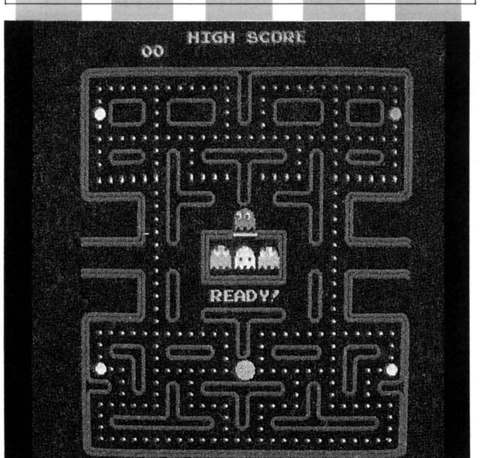
とってもファンキーなビッグ・タイトル

PAC-MAN

1980年5月発売

『ギャラクシアン』が，ナムコの名を日本中に知らしめた作品であるならば，『パックマン』は，世界に知らしめた作品です。そう，『パックマン』は日本国内で大ヒットしたばかりでなく，全米で大ヒットを，いや，そのような生やさしい表現では表わすことのできない一大ブームを巻き起こしました。派手好きで熱しやすいアメリカ人のことです。その熱狂ぶりは，日本のインベーダー・ブームの比ではなかったようです。レコードが発売され，ＴＶアニメ化され，キャラクター・グッズにいたっては数えきれないほどの種類のものが発売され，主人公・パックマンのキャラクターは，「80年代のミッキーマウス」とまで呼ばれました。

迷路ゲームとしてのパターン作りのおもしろさ，パワーエサによる大逆転の壮快さ，ちょっとトボケたコミカルなキャラクター達，ユニークなコーヒー・ブレイク，『パックマン』のおもしろさはさまざまな角度から分析することができます。でも，こうして世界中の人々から愛されているパックマンの姿を見ていると，おもしろさに理屈はいらない，そんな気持ちがわいてきます。



いよいよパックマンの登場である!

さてさて，あの全世界をコーフンのるつぼにたたきこんだパックマンです。まずは例によって曲順から見ていきましょう。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．モンスター移動音（平常時）
4．モンスター移動音（スパート時１）
5．モンスター移動音（スパート時２）
6．パックマンがエサを食べる音
7．パックマンがモンスターを食べる音
8．パックマン消滅音
9．パックマンショー・ミュージック

さて，楽譜を見てください。そーなのであります！　よーやくメロディというものが存在してきました!!　これで私も泣かずにすむのでありますね!!

ゲーム・スタートについて

この曲は単なる分散和音でできていますね。いわゆるドミソというやつでありますが，これがクロマティックな転調をして，コミカルな感じをだしています。なにげなく，ごくフツーの感じながら，これだけでパックマンというゲームの内容を感じさせるのは（むろん，聞き手の先入観によるものが大ですが……），ひじょうにタイシタもんだ，やったもんだ。スタート・ミュージックというのは，いわばゲーム・サウンドの顔ですから，そういう意味でも，じつにエライと思うのです。

みなさんも，まずは分散和音のみによる曲を作っていくことをオススメします。よく曲を作ったといって，とーんでもないメロディをとーんでもない和音の上に乗せる人がいますが，そんなこと必要ありません。奇をてらう必要はないのです。分散和音（アルペジオ）だけで十分ゲーム・ミュージックは作れます。どんどんチャレンジしてみてください。

パックマンショー・ミュージック

パックマンショー・ミュージックはブルーノートと装飾音を使って，楽しい雰囲気をだしておるのですね。ブルーノートというのは，ジャズや，文字どおりブルースによく使われるスケール（音階）でして，ドレミファソラシドのなかで，３度（ミ）５度（ソ）７度（シ）の音がフラットしているものです。このうち５度（ソ）は，必ずしもフラットしません。しないときもあるのですね。よく勉強を（音楽のだぞ）している人は，

「あれ，ほとんどマイナー・スケール（単調音階）じゃんか？」

と思われるかもしれません。そうです。ブルーノートというのは，少々ブルー（暗っぽい）な感じを持っている音階なのです。また，うまく使えば，このようにコミカルな感じもだせます。

このスケールの使いかたは少々初心者にはむずかしいかもしれません。機会があればキチンとふれてみたいと思います。興味がある人はジャズや古いロック（リズム・アンド・ブルースなんか）のレコードを聴いて参考にしてください。ついでにいうとゲーム・スタートのキー(調)がＣでパックマンショー・ミュージックがＦです。キーにも仲がいい，悪いというのがありましてですねえ，この二つは仲がいいのです。最近のゲームの音楽にはこのへんの気づかいがないものもあり，たいへんなげかわしい筆者なのでありました……。ナムコはえらい！

でもって効果音。これもクロマティック・スケールを効果的に使っています（モンスター移動音なんかがそーですね)。これら

を参考にして，みなさんもオリジナルの効果音を作ってみては!? パックマン消滅音は6音で1単位のフレーズが，クロマティックに転調していくことでできています。このへんのワザは覚えておくと，イロイロ応用がきくので試してみましょう。

さあて,やっとアレンジの前口上だ!

では，アレンジにいきましょう。やっとアレンジがまともにできる！ こんなにうれしいことはない。ララァには……。おっと，ネタがずれましたね。

本書においては，なるべく簡単でへーぼんなアレンジをしていくつもりです。見ていて「なーんだ，これなら自分でもやれるなぁ」と思っていただければという心づかいなのでありますね。で，あくまで音楽の本ですから，ゲーマーに気に入られるアレンジはまったく考えていません。そこんとこよろしくね。

とはいうものの，私がやる以上，私の手クセになっているワザはビシビシだしてしまいます。そのへんが多少ムツカシイかもしれませんが，なんとか自分のものにしてください。

アレンジとはなんぞや?

「アレンジ」日本語で編曲。ふつうはあるメロディにリズムやコードをつけて，キチンとした音楽に仕上げることを意味しています。とても奥が深い作業でして，いくらメロディがよくても，アレンジがダメならその曲は死んでしまいますし，その逆もあります。同じメロディでも，何とおりものリズム，コードをつけることができ，極端にいえばアレンジャーのアイデアや才能が音楽のできを左右するのです。

この本では，このアイデアのだしかたを例をあげて説明していきます。もし，基礎から学びたい人は，ちゃんとした音楽書を読んでください。けっしてコンピュータ誌の音楽講座をウノミにしないように。ハッキリいっておおウソが書いてあります。音楽用語なども，コンピュータ誌ではデタラメな使いかたをしているので，そのうちハジをかくことになります。

あと，この続きはスーパー・パックマンのところで書きます。

パックマン・ア・ゴーゴー

では，筆者のアレンジに触れていきましょう。スタート・ミュージックをイントロに使い，パックマンショー・ミュージックをテーマとして使いました。かなりファンキーな，ダンサブルなものにしようという発想から，パート[A]と[B]はよくブラック・ミュージックで使われる一定のベースをくり返す，というアイデアを採用しています。メロディのリズムも変更し，かなりフザケタ感じを強調してみました。

パート[C]からはペンタトニックな，オリエンタルなメロディを書き起こしてまとめました。この部分はコード，リズムともごく当たり前にしてありますから，各自変更して実験しましょう。

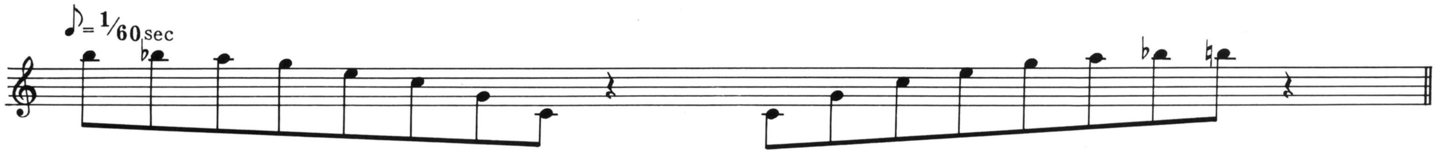
パート[D]は一気に転調しています。Eフラット・メジャー7〈E♭maj7〉(コードネームですね。知らないヒトはベンキョーしましょう）のトップ(和音のいちばん上の音)にパート[C]のメロディの主音であるレの音をもってきての，ゴーインなクロマティック転調です。このワザは坂本龍一の曲が参考になるでしょう。ここで文字どおり効果音を使いました。ランダムで鳴らすよう指示してあります。

パート[E]はいわゆるツナギで，ベースとシーケンス・パターンが掛け合いをしながら転調していきます。最後のトコは某他社の某シューティングでも使われている，エンディングのキメとゆーやつです。

さて，もう気がついていると思いますがドラムのパートがシンプルです。ハイハットも入っていませんし，具体的なフィルインの指示もありません。ここは，どうぞみなさんが工夫して入れてみてください。まずはこういうところ，つまりリズムをいじることからはじめると，おいおい実力がついてくるのではないでしょうか？ リズムのアイデアは，いろいろなジャンルの音楽を聴きまくって，そこからチョウダイしちゃいましょう。

ちょっと最初からコリすぎのキライがあるアレンジでしたが，いかがでしょーか？誰にでもできる，とゆーわりには，ちょっと…という気もしますね。パックランドなどでは，基本に徹しますのでヨロシクね!! （なお，このアレンジはスーパー・パックマンと共有とゆーコトにします。でへへ，おこんないでね)。

1　クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



3 モンスター移動音（平常時）



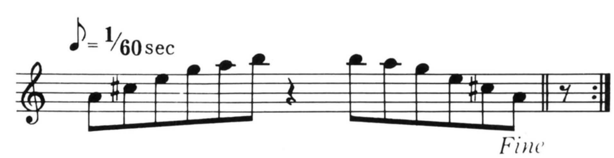
4 モンスター移動音（スパート時１）



5 モンスター移動音（スパート時２）



6 パックマンがエサを食べる音



7 パックマンがモンスターを食べる音



8 パックマン消滅音



9 パックマンショー・ミュージック



「パックマン」アレンジスコア

パックマン・ア・ゴー・ゴー




B


C
1.


2.
D
(S.E. RANDOM)~


E
8va
D.S.

サウンドも『スーパー』に進化した

SUPER PAC-MAN

1982年9月発売

そしてスーパーになったのである!

さあて，つづけてスーパー・パックマンなのです。まずは例によって曲順から見ていきましょう。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．モンスター移動音（平常時）
4．モンスター移動音（スパート時１）
5．モンスター移動音（スパート時２）
6．パックマンがエサを食べる音
7．パックマンがモンスターを食べる音
8．パックマンがスペシャル・パワーエサを食べる音
9．パックマンが鍵を食べる音
10．パックマンが壁を食べる音
11．モンスターいじけ音
12．回転ドラム回転音
13．スロットで100点がでたときの音
14．スロットで2000点または5000点がでたときの音
15．ボーナス加算音
16．ラウンド・クリア・ミュージック
17．チャレンジ・ステージ開始の音
18．パックマンショー・ミュージック
19．パックマン消滅音
20．エクステンド・ミュージック
21．ゲーム・オーバー・ミュージック
22．名前入れ１位の音楽
23．名前入れ２位～５位の音楽

どこが変わったの?

さあて，どこがスーパーか，考えてみましょう。パックマンのところでも書きましたが，効果音などは共有しています。これはもう，スーパーがついてもパックマンだからという理由につきます。では，どこが変わったか。

楽譜を見てわかるとおり，大幅に曲が増えています。また，パックマンショー・ミュージックはあらたに書かれたものです。ラウンド・クリアや名前入れは，初代にはなかった概念ですね。これらの曲は，やはり音をワザとブツケておどけた感じをだし，かつ，初代のイメージをきちんと継承しています。

ではこれらの曲をカンタンに見ていきましょう。

またもでた! 半音の効果!

ゲーム・オーバー・ミュージックの譜面を見てください。３小節目から例の半音のフレーズによる下降がでてきます。なんだか目がまわるような，効果的な使われかたをしていますね。これは，パックマン消滅音をそのまま生かして使っているのです。両方の譜面をよーく見てみてください。効果音の音列をそのままゲーム・オーバーに使うって，とてもダメ押しでたまんないワザであると思うのです。エライなあ……。最近のゲーム・ミュージックは音こそハデですが，こういう音の遊びというか，工夫があまりありません。カナピーことです。

効果音といえば，パックマンショー・ミュージックの４小節目と８小節目にも，効果音的な音列がでてきますね。これはおそらくスロットで2000点だしたときの音が元でしょう。半音でブツケつつ，半音で上昇していきます。

ブルーノート なのである

さて，初代のパックマンショー・ミュージックはスーパーのほうにはでてきません。が，その音ざわりはラウンド・クリア・ミュージックに生かされています。とくに最後の２小節，音の進行がまったく同じものです(各自で確認するよーに)。これによってか

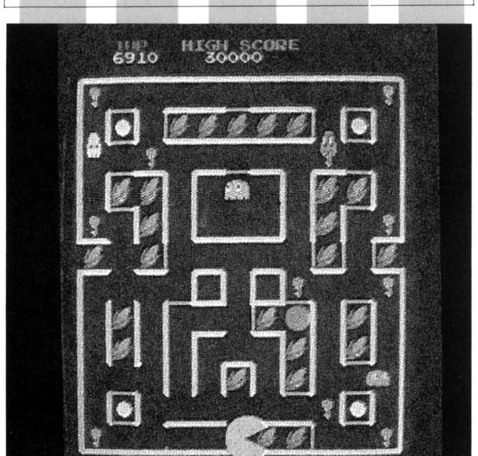
『スーパーパックマン』は，「パックマン・シリーズ」第２弾として制作された作品です。

前作との大きなちがいは，お馴染のパワーエサにプラスして緑のスーパー・パワーエサがついたということです。これを取るとパックマンが巨大化し，一定時間スピード・アップ＋無敵となります。

また，この状態のときのみ加速ボタンが使用可能となり，さらにスピード・アップすること できます。

画面上にはドットのかわりに色とりどりなフルーツ類が並んでいますが，すべて扉で仕切られた中に入っています。これは，やはり画面上に散らばる鍵を取っていくことによって，それに対応する扉が一つずつ開いていき，中に入ることができるようになります。ですが，スーパー・パワーエサの効力のある間ならば，体当たりで扉を壊していくこともできます。

コンセプト的には，スピード感を重視して作られている作品で，それはタイム・トライアルのボーナス・ステージなどを見ても感じられます。



なりシリーズとしてのアイデンティティ(おっと教養がでた！）というかトータリティをだしているのですね。

つまりこれも，ブルーノートのフザケた使いかたなのであります。

なみだのゲーム・スタート

はい，ゲーム・スタートです。楽譜を見てください。え？　これも初代とチガウ？

そーですか。ではディスクで音を聴いてみてください。

どーです？　ええ，同じ曲だったわけですね。そう，アレンジしてあるのです。ベースが消え，対旋律風の分散和音がついています。おまけに，２段目ではディレイ風の効果までねらっているではありませんか!!　おお，スーパーだっ！

発音のタイミングのずれによって，こういう効果がねらえます。これ，意外と知らないヒトもいるかもしれません。さっそくイロイロと応用していただきたく思う今日このごろです(ま，知ってるよね)。

アレンジとはなんぞや？ の2である

んでもってアレンジ・バージョンはパスするかわりに，アレンジの基礎とゆーかオジサンのグチのつづきをやりましょう。

パックマンのところでも書きましたが，もしあなたが音楽をやりたいのなら，基礎知識だけは音楽書から吸収しましょう。なんかコワソーな気がするかもしれませんが，あなたにはマシンというつおーい味方がいるのです。本を読んでわからなければ，マシンに打ち込んで試していけばいいのです。

もしどんな本を読んだらいいかわからなければ，筆者まで問い合わせてください。

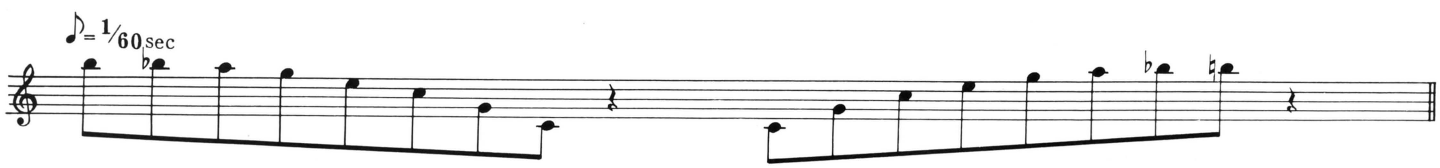
さあて，アイデアのだしかたについて。これはもう，アレンジャーがどのくらい音楽のコトバを知っているか，ということでダイタイ決まってしまいます。はじめのうちはパクリでけっこう。オリジナリティはそのうちついてきます（ただし，これはアマチュアのハナシだぞ！　プロのクセにパクリばかりの音楽担当プログラマーは反省するように!!)。

音楽のコトバといっても抽象的ですね。ひらたくいうと，パターンのことだと思ってくださっていいと思います。どういうドラムのパターンがあるのか，ベースはどうか。和音進行にはどういうものがあって，どういうタイプのどういう曲に使われるのか。そういったことをたくさん知ることです。ムツカシイことではありません。いろんなジャンルの音楽を好き嫌いなく聴いて覚えていけばいいのです。民謡，民族音楽からジャズ，ロック，クラシック，現代音楽……。どこにでも参考になるアイデアがあります。

もしなにか気にいったアイデア（リズムでも和音でも）を見つけたら，さっそくマシンに打ち込んだり，楽器で弾いたりしてみましょう。そして，そのアイデアで，よく知られている曲を，自分なりにアレンジしてみるのです。リズムをすこし変えただけでも，和音の一部がちがうだけでもかまいません。そうしているうちに，そのアイデアはあなたのものになっていくのですから。

ひとつ，ガンバってやってみてくださいませ。

1　クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



3 モンスター移動音（平常時）



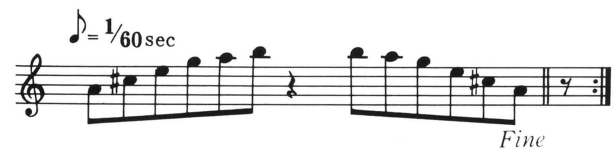
4 モンスター移動音（スパート時１）



5 モンスター移動音（スパート時２）



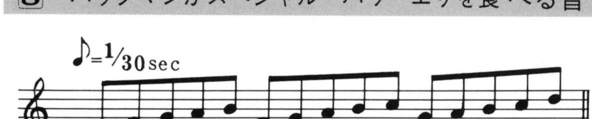
6 パックマンがエサを食べる音



7 パックマンがモンスターを食べる音



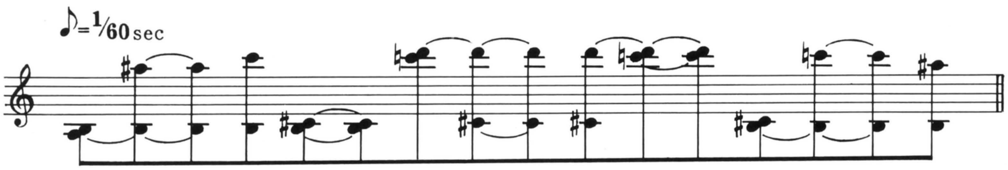
8 パックマンがスペシャル・パワーエサを食 べる音



9 パックマンが鍵を食べる音



10 パックマンが壁を食べる音



11 モンスターいじけ音



12 回転ドラム回転音



13 スロットで100点がでたときの音



14 スロットで2000点または5000点がでたときの音



15 ボーナス加算音



16 ラウンド・クリア・ミュージック



17 チャレンジ・ステージ開始の音



18 パックマンショー・ミュージック



19 パックマン消滅音



20 エクステンド・ミュージック



21 ゲーム・オーバー・ミュージック



22 名前入れ 1 位の音楽



23 名前入れ 2 位～ 5 位の音楽



"ブルーの音"が消えたホノボノ・タッチ

PAC & PAL

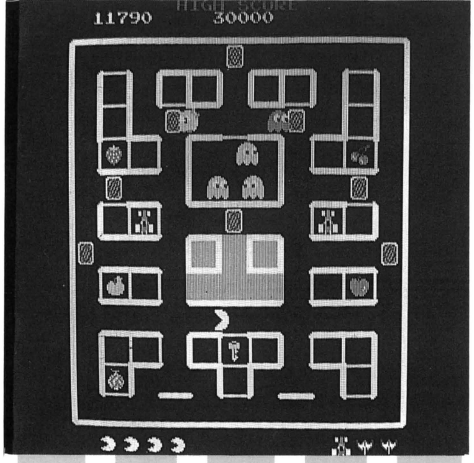
1983年6月発売

『パック＆パル』は，「パックマン・シリーズ」第３弾として制作された作品です。

この作品の特徴を列挙していくと，まず第一にパワーエサのかわりにスペシャル・ターゲットというのがあり，これは何面かごとに種類が変わり，モンスターへの反撃時の演出も変化するといったものです。たとえば最初のターゲットは『ギャラクシアン』等に登場したギャルボスで，これを取るとパックマンがトラクター・ビームを使えるようになり，これを浴びたモンスターはグルグル回って目を回してしまうといった感じです。

また，取っていくべきフルーツ・ターゲットがすべて扉で仕切られた中にあり，これは迷路上に散らばるカードをめくっていって神経衰弱のように絵柄がそろうと，それに対応した扉が開き，中のフルーツが取れるようになっています。

そしてこのゲームのオリジナル・キャラクターに，ミルという女の子がいて，この子はフルーツをどこかへ持っていこうとするので，途中でうまく取り返してください。



でもってパック・アンド・パル!!

またもやつづけてパックマン・シリーズなのです。まずは例によって曲順から。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．パックマンがターゲットを食べる音
4．パックマンがスペシャル・パワー エサを食べる音
5．パックマンが冷凍光線をはく音
6．パックマンがサウンド・シャワーをはく音
7．パックマンがスモーク・スクリーンをはく音
8．パックマンがトラクター・ビームをはく音
9．パックマンが小パックマンをはく音
10．パックマンがカードをめくる音
11．パワーが消えるときの警告音
12．モンスターのスピードが速くなるときの警告音
13．ミルがターゲットを取った音
14．レストタイムでミルがでたときの音
15．レストタイムでモンスターがでたときの音
16．ボーナス加算音
17．エクステンド・ミュージック
18．メインBGM
19．レストタイムBGM
20．パックマン消滅音
21．ゲーム・オーバー・ミュージック
22．名前入れ１位の音楽
23．名前入れ２位～５位の音楽

かわいいイメチェン

全体的にイメージ・チェンジが図られています。パックマンやスーパー・パックマンにあった半音ブツケ技や，ブルーノートっぽい部分は影をひそめ，メインBGMの持つ明るくかわいらしいイメージが全体を支配しています。

効果音には，ちゃんとパックマンだなーと思うような伝統(？)の音の使いかたが生きていますが（とくにパックマン消滅音なんかは伝統の音ですね)，BGMのイメージに押されぎみで，ちょっとちがうように聴こえてしまいますです。

BGMとレストタイムのBGM

BGMの譜面を見てください。２声でできていますね。１小節目の１，２拍はベースがドの音，その上にレソドソレソドソという音形がのっています。これだけで十分C（メジャー９）という和音の感じがでています。３，４拍はAマイナー〈Am〉で，２小節目の１，２拍はF(メジャー７・６)，３，４拍はG(7sus4）という和音がそれぞれ使われています（カッコ内はテンションン・ノートと呼ばれるものが元の和音にくっついたときに書かれる符号です。たとえばCというコードネームの和音のドミソという三つの音でできていますが，これにシの音が加わるとCmaj7と書かれます。この場合シの音がテンションです。くわしい解説はいずれまた……)。

さて，この曲はC-Am-F-Gというコード進行でできています（途中でDが入り込みますが，Fのヘンシンした姿とでも考えてください)。この進行はいろいろな音楽に広く使われるものです。くり返してもうまくつながり，また，ふつうこの進行はくり返して使われるので，とくに循環進行と呼ばれます。循環進行にはほかにもいくつかの種類がありますので，各自で調べてください。

この和音進行はなんとなくホノボノとした

感じがしますね。この和音進行の雰囲気が，このゲームの音楽全体のイメージを決定しているのです。レストタイムのBGMについても，基本的には同じ曲で，ちょっとべつのメロディをアドリブ風に乗せたという感じです。

アレンジについて

いきなりパックマンでドトーのアレンジをしたので，反省した筆者はオーソドックスに，BGMをほとんどそのまま題材として使いました。メロディを少し書き起こし，和音伴奏をややリズミックに強調しただけです。でも，ちょっと変わった感じでしょ？　レソドソレソドソ……という音列がなぜか耳について離れないので，

「えーい，強調してやるー」

になったというわけです。

それと，BGMとして邪魔にならない，疲れないものにしようとゆーことで，あえてパーカッション類はいっさいはぶきました。ドラムなぞがなくても，例の音列で十分にリズムはでますし，伴奏音形もそのままでノリをだせるのです。

もともとPSGしかなかったゲーム・ミュージックには，ドラムなどとゆー概念はなく，いかに少ない音で和音とリズムをだすか，非常に努力して工夫してきました。最近はＦＭ音源のせいか，安易にごくフツーのドラムをいれたごくフツーの発想の曲が増えています。

でもその発想はあくまでバンド・サウンドのものであって，コンピュータの音楽にとってベストかどうかワカリマセン。もっといろんなアイデアがでてきていいと思うのですが…。

1　クレジット音



2　ゲーム・スタート・ミュージック



3　パックマンがターゲットを食べる音



4　パックマンがスペシャル・パワーエサを食べる音



5　パックマンが冷凍光線をはく音



6　パックマンがサウンド・シャワーをはく音



7 パックマンがスモーク・スクリーンをはく音



10 パックマンがカードをめくる音



8 パックマンがトラクター・ビームをはく音



11 パワーが消えるときの警告音



12 モンスターのスピードが速くなるときの警告音



9 パックマンが小パックマンをはく音



13 ミルがターゲットを取った音



14 レストタイムでミルがでたときの音



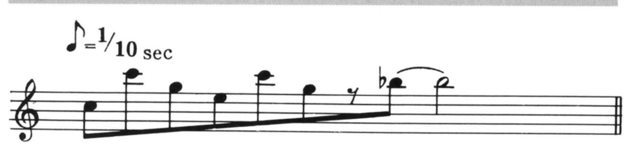
15 レストタイムでモンスターがでたときの音



16 ボーナス加算音



17 エクステンド・ミュージック



18 メインBGM



19 レストタイムBGM



20 パックマン消滅音



21 ゲーム・オーバー・ミュージック



22 名前入れ 1 位の音楽



23 名前入れ 2 位～ 5 位の音楽



「パック & パル」アレンジスコア

ドリーム オブ パック&パル




A


B
8va


C
D.S.

プレイ感にフィットする軽快なBGM

PAC-LAND

1984年8月発売

『パックランド』は，「パックマン・シリーズ」第4弾として制作されていますが，シリーズ中では唯一趣を異にした作品です。まず従来の迷路ゲームから横スクロール・ジャンピング・ゲームへと，ガラりと模様変えがなされました。そして操作系も，何とレバーを使用せず，三つのボタンのみで左右移動とジャンプを行なうというシステムが採用されています。このボタンによる微妙な操作感覚のおもしろさが『パックランド』の大きな魅力になっています。

ですが，『パックランド』でプレイヤーをもっとも驚かせたことは，そのアニメーションさながらの見事なグラフィックスでした。これまでのパックマンが，黄色い玉に切り込みを入れただけのシンプルなキャラクターであったのに対し，キチンと目鼻から口，そして手足に至るまでイメージ・キャラクターどおりの姿がTVモニタにそのまま再現されました。さらにはモンスターやパックランドの世界まで，アメリカで広げられたイメージが，ナムコへ逆輸入された形で美しく表現され，多くのプレイヤーを魅了したのでした。



こりずにパックランドにとつにゅー

またしても!!　パックマン・シリーズなのです。まずは例によって曲順です。

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート・ミュージック
3．ジャンプ音
4．パワーエサを取った音
5．鍵を取った音
6．フルーツ・ターゲットを取った音
7．スペシャル・パックマン，ラッキー・パックマンを取った音
8．いじけたモンスターをつかまえた音
9．ボーナス加算音
10．モンスター屋敷で岩の扉をたたく音
11．消火栓，切り株，サボテンを押して効果が現れたときの音
12．消化栓から水がでる音
13．自動車の音
14．飛行機の音
15．UFOの音
16．水が吹きあげる音
17．砂地獄の音
18．ホッピングの音
19．ブレーキの音
20．ヘルメットに落下物が当たる音
21．モンスターいじけ音
22．モンスターに当たったときのミス音
23．水に落ちたときのミス音
24．崖から落ちたときのミス音
25．往路のBGM
26．復路のBGM
27．モンスター屋敷のBGM
28．ブレイク・タイム，および家に帰ったときのBGM
29．フェアリーの所へ行ったときのBGM
30．ゲーム・オーバー・ミュージック
31．エクステンド音
32．ハイスコア，名前入れミュージック

パックランドでは，かなりパックマンの音のイメージがなくなっています。パワーエサの音など，効果音にその痕跡(こんせき)をのこすのみで，パック・アンド・パルよりもさらに初代パックマンから遠ざかった音楽になっています。その理由ですが，おそらく女性プレイヤーを意識してのものではないでしょうか？　BGMのカワイらしさにそれを感じます。パックマン・シリーズは女の子にもたいへん人気があり，そのあたりで親しみやすさを追求したものと思われます。

BGMについて

譜面を見ていきましょう。往路と復路の2曲がありますが，同じ曲です。復路のほうでは後半でややブキミな感じをだしたりしてやや変わっていますが，ここでは往路のほうを主に見ていきましょう。

メロディはフルートの練習曲のようなイメージです。タラタラタンという1小節一拍目の音の動きが，かわいらしさと軽快さを強調しています。この16分音符の動きとノイズ（スネア，もしくはクローズド・ハイハットの感じ）が，かろやかにすすむパックマンの動きをうまくサポートしているのです。

8小節目にはポルタメントの下降で，少々ひとをバカにしたような，ズッコケた感じをだしています。このへん，やっぱりパックマンだなー，という印象をうけます。

1～3小節までは，和音はF（ファ・ラ，ド）だけ，と考えてかまいません。あせって複雑なコード進行を考えることはないのだ，という好例ですね。

こういうやりかたはクラシックの曲で学んでください（じつは，和音がひとつというのは，100％正確な言いかたとはいえま

せんが)。

モンスター屋敷のBGMは，短３度という音程を使ってブキミさをだしています（短３度とは，ある音ともう一つの音のあいだが半音三つ分あるものと思ってください)。短３度を使った音楽としては，キングクリムゾンというロックバンドがうまく使ってブキミ音楽を作っています。「レッド」とい というLPを参考にしてください。

1 クレジット音



2 ラウンド・スタート・ミュージック



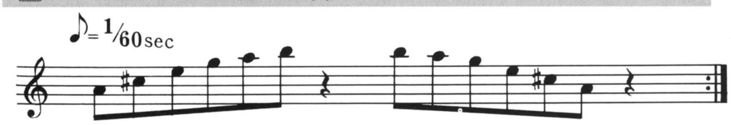
9 ボーナス加算音



3 ジャンプ音



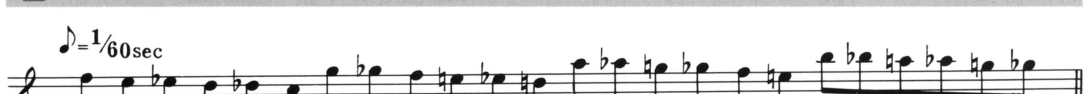
4 パワーエサを取った音



5 鍵を取った音



6 フルーツ・ターゲットを取った音



7 スペシャル・パックマン，ラッキー・パックマンを取った音



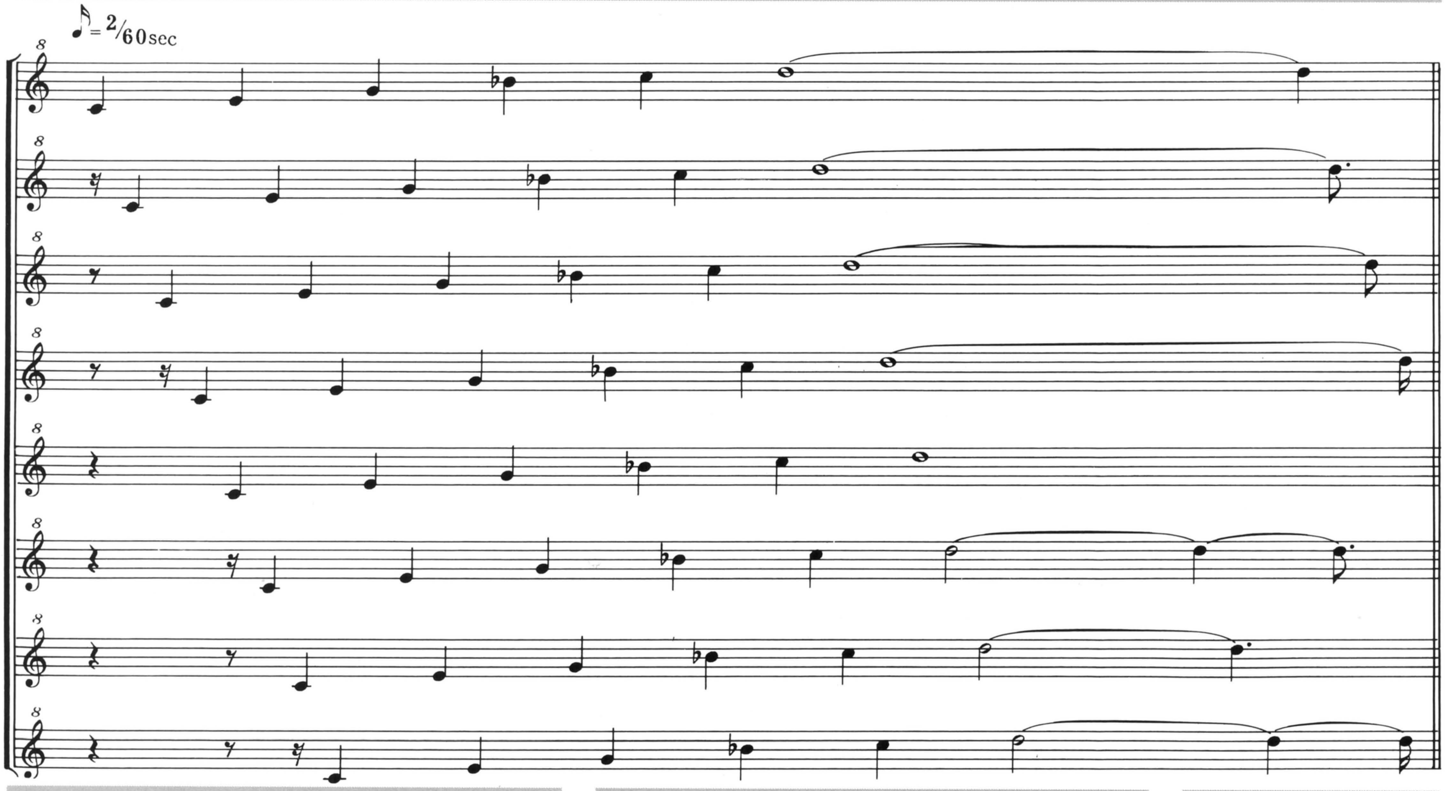
8 いじけたモンスターをつかまえた音



10 モンスター屋敷で岩の扉をたたく音



11 消火栓，切り株，サボテンを押して効果が現れたときの音



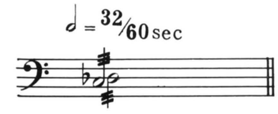
12 消火栓から水がでる音



13 自動車の音



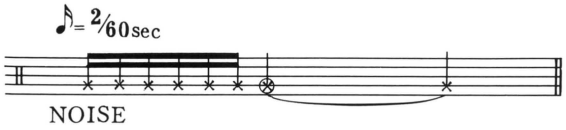
14 飛行機の音



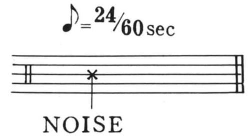
15 UFOの音



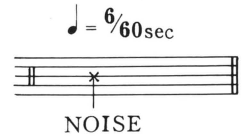
16 水が吹きあげる音



17 砂地獄の音



18 ホッピングの音



20 ヘルメットに落下物が当たる音



19 ブレーキの音



21 モンスターいじけ音



22 モンスターに当たったときのミス音



23 水に落ちたときのミス音



28 ブレイク・タイム，および家に帰ったときのBGM



24 崖から落ちたときのミス音



29 フェアリーの所へ行ったときのBGM



25 往路のBGM





27 モンスター屋敷のBGM



30 ゲーム・オーバー・ミュージック



26 復路のBGM





31 エクステンド音



32 ハイスコア，名前入れミュージック



ナムコ・サウンドのひとつの頂点！

THE TOWER OF DRUAGA

1984年7月発売

不滅の名作──ドルアーガの塔

名作です。ゲーム自体もすごいですが，音楽の充実度たるや…。解説なんぞ書くのはおこがましいコトです。ホントーにゲーム音楽史に残る作品といえます。

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート・ミュージック
3．スウォード抜き音
4．BGM
5．ラウンド・クリア・ミュージック
6．おめでとうファンファーレ
7．サッカバス出現時BGM
8．ドラゴン出現時BGM
9．ドルアーガ出現時BGM
10．ゲーム・オーバー・ミュージック
11．おめでとうメッセージ・ミュージック

なんと言いましょうか，ナムコの音楽スタッフの熱意が一気に開花した作品なのではないでしょうか。どの音楽をとっても独立した曲として鑑賞にたえる仕上がりになっていますし，ゲーム内容にも非常によくマッチしています。音数も増えて，ディレイ効果やリバーブっぽい効果もみごとに使われています。変拍子，転調，不協和音などがまったく違和感なく，みごとに消化されて一体化されています。

ギャプラスのところでちょっと触れたように，映画音楽的な効果と質をめざしたナムコのスタッフの勝利だといえます。

ラウンド・スタートについて

重厚な，シンフォニックなムードを持ったこの曲は，調といいテーマといいメインBGMの序曲的な意味で作られたことはまちがいありません。

特徴は和声にあります。見ていきましょう。

低音はBフラット〈B♭〉を持続しています。コントラバスやチューバの音を想像してみてください。低音は持続ですが，その上に乗る和音は目まぐるしくかわっていきます。テーマの音一つ一つに別の和音がつけられています。

でだしの音はB♭ですから，ここはB♭の主和音。つぎはレとファ。これも同じ和音です。つぎも同じです。そのつぎはド，ミのフラット，ラのフラットですね。これだけならAフラット〈A♭〉の和音ですが，低音がBなのでAフラット7オンBフラット〈$A\flat_7$ onB♭〉と呼びます。

16分音符のところはGマイナー〈Gm〉-B♭-A♭-B♭です。それぞれオンBフラットですね。

3小節目をみてください。ここのコード進行は

A♭-Eフラット〈E♭〉-Dフラット〈D♭〉Cマイナー〈Cm〉-B♭-A♭です（それぞれオンBフラット）。

このように調の主音を持続し，テーマの音一つ一つにフラット系の和音（テーマの調にたいしてフラット）を加えていくと，このような重厚な雰囲気を作りだせます。じつはこのやりかたはクラシカルな技法としては一番基本的なものなので，どのジャンルにも使われ，応用されています。さあトライしてみましょう。

ジャズのビッグバンドの音楽や，吹奏楽もしくは古典的なオーケストラの名曲を聴いていけば，こういう和音の付けかたのコツが自然に耳から入ってくると思います。ぜひ聴いてみてください。

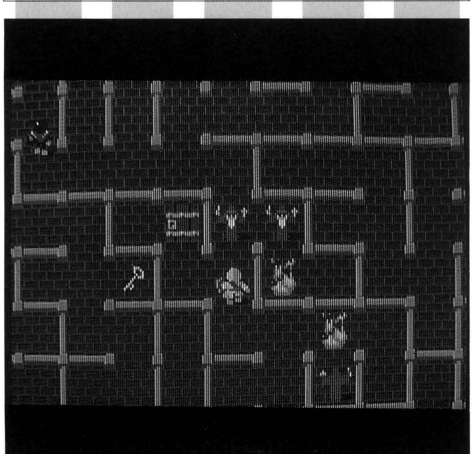
メインBGMについて

ゲーム・ミュージック・ファンでこの曲を知らない人はいないでしょう。このテー

ナムコゲーム・ファン第1世代が，『ギャラクシアン』『パックマン』等で生みだされたとすれば，第2世代を生みだしたのは『ゼビウス』そして『ドルアーガの塔』だと言っても過言ではないでしょう。

『ドルアーガの塔』は，アーケード・ビデオゲームにおいて，いや，あらゆるゲームにおいて，まったく新しい概念で作られた，前例のない新機軸のゲームでした。アーケードにアドベンチャー・ゲームの要素を取り入れ，ＲＰＧのノリも盛り込み，加えてゲームに見事に融合した，単なる飾り物ではない深遠なストーリー性，さらに言うならば，これほどアクション・ゲームとの融合のむずかしい要素を組み入れてなおかつアクション的なおもしろさがこのゲームの最大の魅力であったということは，ただただ驚嘆させられるばかりです。

ゲーム・ファンにさまざまな話題を提供した『ドルアーガの塔』は，今や，なかば伝説的な形で語り継がれています。



マを聞いただけでついスウォードを抜きたくなるのは筆者だけではないはずです。

では，簡単にどのように作られているか見ていきましょう。

まず気がつくのは転調がとても多いことです。B♭ではじまり，Bにクロマティックな転調をし，すかさずDに行き，かんぱつをいれずFへさまよい，グットB♭にもどったと安心させておいて思いっきしD♭へとブッとぶ。疲れましたね。

B♭とBはなにげなくもあざやかなクロマティック転調。BからDへは短３度，DからFへも短３度，FからB♭へは４度。この４度はおなじみの転調ですね。さらにB♭からD♭へは短３度の逆襲です。それぞれの転調がまったくわざとらしくありません。じつは，前にも述べましたが，調にも仲がいい，わるいというのがありまして，これらの調はわりと仲良しなのですね。

皆さんがアレンジなどをしていて転調を曲の途中でしてみたいとき，上のような転調はよい見本となるでしょう。

さて，ギャプラスのところで「スターウォーズ」の名をだしましたが，この曲もどこかその影響を感じます。たとえば，３小節目で４度上昇し，２度下がり，また上がり，つぎにようやく分散和音的に下降しますが，このへんと，６～７小節にかけての終止への音の動きかたが，前述のジョン・ウィリアムズ的だなあ，なんて思えます（非常に身勝手な解釈かもしれませんが…）。

アレンジ・バージョンでは，その発想で遊んでみました。

なお，メインBGMとラウンド・スタートをあわせて，私は３連系のマーチと考えています。

サッカバス出現時BGMなど

サッカバス出現のときの音楽を見てみましょう。７拍子で，経過音を含んだ分散和音でできています。どうですか，神秘的な色彩を帯びた美しさがあるでしょう。変拍子というと音楽を専門にやっている人でも嫌ったり，苦手に思ったりする人も多いようですが，べつにどーってことはありませんよ。慣れれば，７拍子や５拍子でないと踊れなくなってしまうほど，病み付きになったりします（筆者がいい例である。単なる病気かもしれんが…）。

慣れるためには聞くことです。キングクリムゾンの「ディシプリン」など聴いてて踊れるようになればホンモノです。

変拍子に慣れるためには，ムリに

１，２，３，４，５…

などと数えないことです。体でノリを覚える。とくにみなさんはマシンで実現するわけですから，訓練が必要なのは耳だけです。がんばりましょう。

まずはこのサッカバスのように，分散和音を変拍子で打ち込むことです。５拍子，７拍子，11拍子，15拍子とくればもう無敵ですので，やってみてください。

ドラゴン出現時の音を見てみましょう。不協和音の連続ですね。とくに３拍目のGシャープ〈G♯〉－Dというのは強烈で，つぎのB－Fシャープ〈F♯〉－Fナチュラルというのもタイヘンなものです。しかもリズムがシンコペートして緊張感を盛りあげている。終わりのほうでは短２度という（つまり半音）の動きで緊張感とブキミさを表現しているのです。

ドルアーガ出現時の音楽で参考になるのはディミニッシュ・コードの使いかたです。２小節目を見てください。下から，

C－A－Dシャープ〈D♯〉－Fシャープ〈F♯〉という和音ですね。これを整理して，

C－E♭－G♭－A

としたら分かりやすいでしょうか。そうです，短３度ずつの積み重ねの四つの音でできているのがディミニッシュ・コードと呼ばれる和音なのです。

この和音はかなり不協和な響きをもっていて，これだけで高い緊張感をあらわすことができるほどです。ドルアーガでは，ディミニッシュ・コードが連続して使用され，ドルアーガというキャラクターの強さ，恐ろしさ，不気味さを十分に表現しているのです。

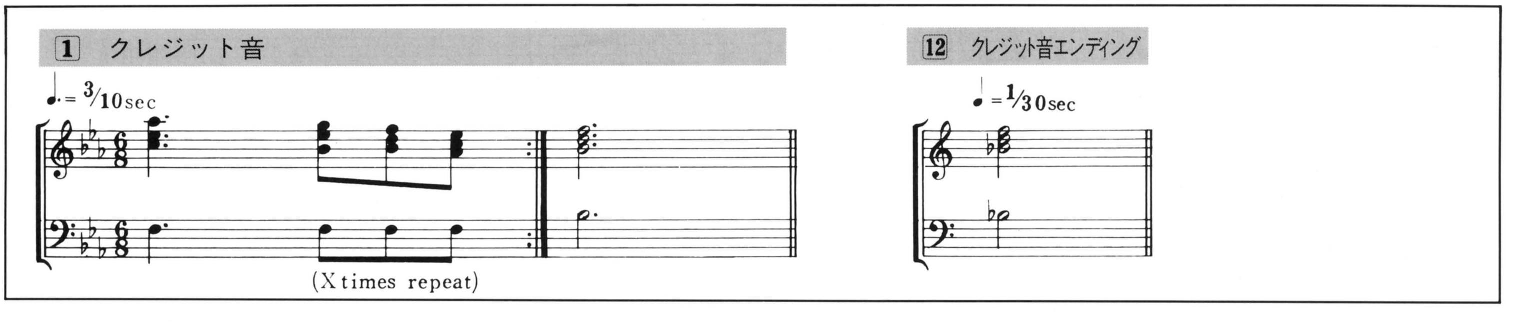
おめでとうメッセージ・ミュージックは，とてもクラシカルにつくられています。18世紀のヨーロッパの作曲家の作品だ，といわれたら，まぬけな筆者などは信じてしまうかもしれません。それほど古典的な曲なのです。

曲の性格は祝典音楽であります（あ，あまりにもアタリマエのことを…）。あたりまえですが，それほど祝典で使われる音楽によく似ている，いや，祝典音楽としてよくできているのでしょう。古典派の作曲家が町のお祭のために書いた，といった感じです。

アレンジについて

少々音を入れかえ，「スターウォーズ」のパロディも少々加えて，シンプルに仕上げてみました。どうでしょうか？

☆



2 ラウンド・スタート・ミュージック



3 スウォード抜き音



4 BGM





5 ラウンド・クリア・ミュージック

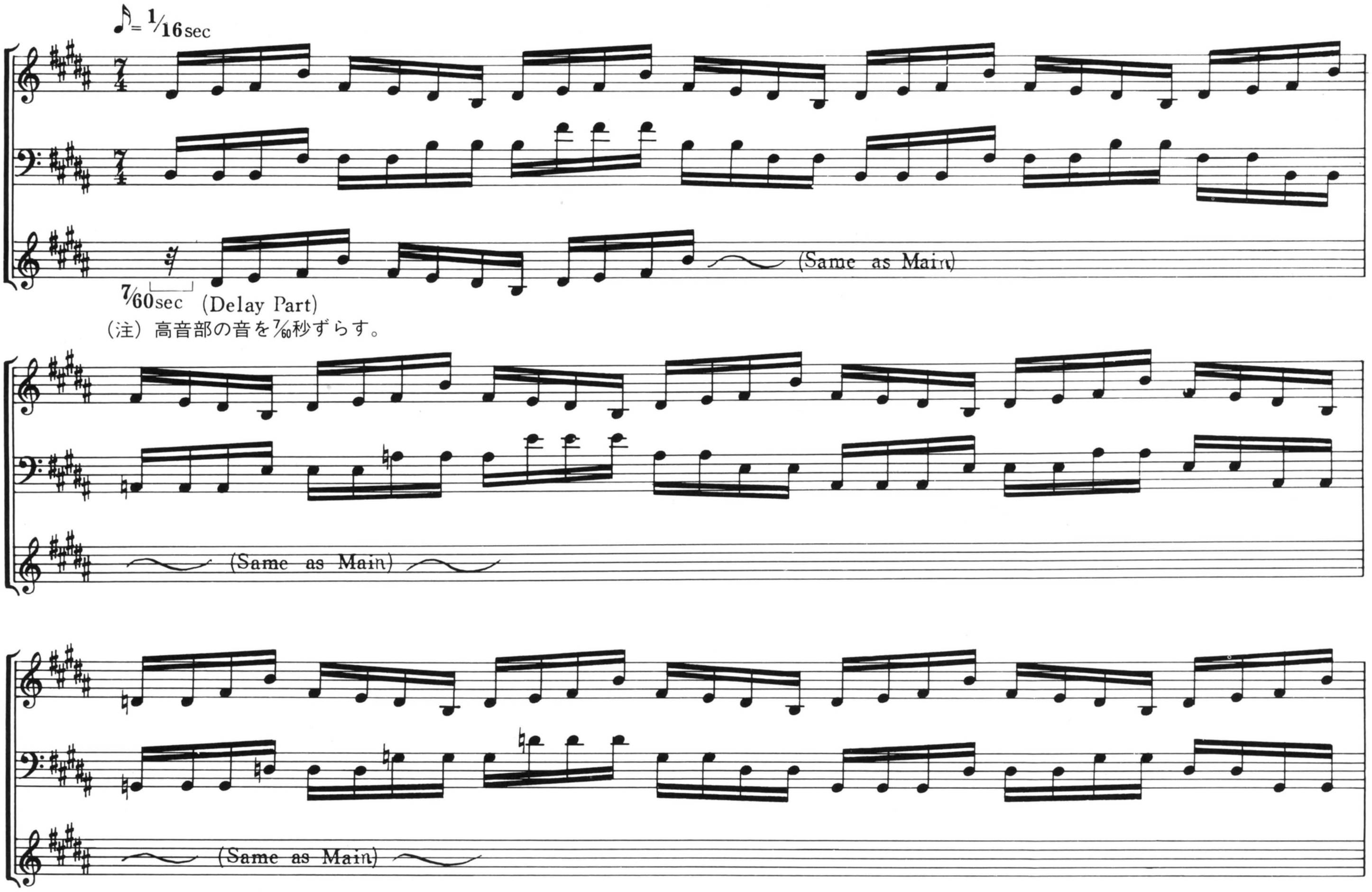


6 おめでとうファンファーレ



（注）高音部の音を1/20秒ずらす。

7 サッカバス出現時BGM





8 ドラゴン出現時BGM



（注）高音部を1/10秒、低音部を1/5秒ずらした音が加えてある。

10 ゲーム・オーバー・ミュージック



9 ドルアーガ出現時BGM



11 おめでとうメッセージ・ミュージック





13 ザップ音



14 エクステンド音



15 チャイム音



16 ギル歩行音



17 呪文発音



18 呪文はねかえし音



19 スライム移動音



20 炎着火音



21 ミス音



22 ドラゴン火吐き音



23 壁破壊音



24 ゲート開き音



25 宝箱拾い音



26 鍵拾い音



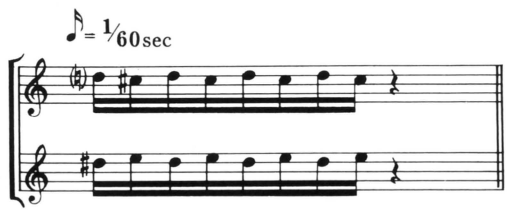
27 スウォード切り音



28 スウォード振り音



29 スウォードぶつかり音



30 スウォードしまい音



「ドルアーガの塔」アレンジスコア

ザ・テーマ・オブ・ザ・ドルアーガ




A
(2nd time only play)
B


C


D
D.S.

シンプルな進行でファンタジックな哀愁

DRAGON BUSTER

1985年2月発売

なつかしく思い出す ドラバスなのだ！

そうなんですよ，たしかいろいろと攻略を研究しまくった記憶があるんです。はじめてプレイしたときにはうまくモンスターを切れなくて（ドルアーガもそうだった。つまり私は剣を抜いてなかったのである。トホホ……）参りました。

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート・ミュージック
3．岩山のBGM
4．レンガのBGM
5．カタコンベのBGM
6．鐘乳洞のBGM
7．名前入れミュージック（未使用BGM）
8．ルーム・ガーダーとの戦闘
9．プリンセスとのラブシーン
10．ゲーム・オーバー・ミュージック

さて，では楽譜を見ていきましょう。

調性の問題――ゲーム音楽のトータリティ

まず私が何を書くか，もうわかるんじゃありませんか？　そうです。調のこと，フラットが三つある曲がやたらに多い，ということです。フラット三つ，つまりハ短調もしくは変ホ長調ですね。ドラバスの場合は前者，つまりCマイナー〈Cm〉です。

別のタイトルのところでも書きましたが，調というものには仲の良し悪しがあります。独立した曲が続けて演奏される場合，あまりに仲の悪い調だと耳に異和感が残ったりします。クラシックの作曲家の場合，とくに調には気を使っていますし，たとえばみなさんもご存知の〝ジャジャジャジャーン〞というベートーベンの運命交響曲は第一楽章がハ短調で第二楽章は変イ長調（平行調の下属調），第三楽章は再びハ短調，第四楽章はハ長調（同主調）で，キチンと調を考えていることがわかりますね。あ，平行調の下属調なんてムツカシイので，フラットが一つふえる調は仲がよい（シャープでも）と思っていてください。

えーと，話がヘンなほうに長くなりました。ドラバスにもどると，ハ短調以外ではト長調がめだちます。これも仲の良い調なのですね。本当に，ほかのタイトルでもふれたとおりナムコは音楽に対してとても真剣に取り組んでいるのです。

んで，再びCmの曲に目を向けてみましょう。何か気づきますね。

そう，和音進行の共通性です。

同一コード進行による曲たちです

まず岩山のBGMを見てください。1小節から4小節までのコード進行はどうなっていますか？

C－Bフラット〈B♭〉－Aフラット〈A♭〉－Gですね。では，レンガのBGMは？ええ，同じ伴奏音形ですね。同じコード進行です。カタコンベも，鐘乳洞も未使用音でさえコードは同じものです。このシンプルなコード進行で五つの曲が作られているのです。

別のところで変奏についてふれましたが，ドラバスの場合もそう解釈してかまいません。

まったく同じ伴奏音形を使うことによって，ドラバスの音楽世界が一つの強力な有機的結果を持ったわけですね。

ドソドソシファシファ…という音形がドラゴンバスターというゲーム世界を支えている重要な要素である，といってかまわないでしょう。これを使用することによりプレイヤーがより明確なドラバス観を持てるようになった，といってもいいすぎでは

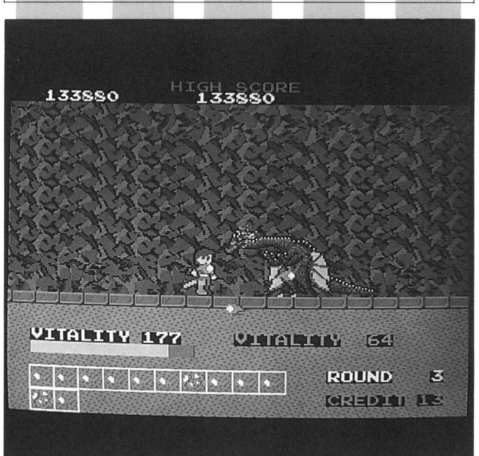
『ドラゴンバスター』は，当時流行しつつあった「剣と魔法とドラゴン」の世界を，アクション・ゲームとして実現させた作品です。舞台設定が若干，類似しているせいか『ドルアーガの塔』の続編かと勘ちがいしている人も当時はいたようですが，もちろん両作品には何らストーリー的なつながりはありません。

各ラウンド共，最終目的はドラゴン山ですが，途中の通過ルートはプレイヤー自ら選択することが可能で，それぞれルートによって中のマップが手に入るアイテムが異なってくるため，そこにプレイヤーの作戦性を生かすことができます。

プレイヤーは多彩な動きが可能で，剣の振りかたからジャンプ，移動に至るまでさまざまな工夫が採り入れられています。

主人公にもバイタリティ制が採用されていることにより，非常に融通のきいたプレイが可能です。

また，容量ギリギリまで敵キャラクターのデータをつめ込んだために，ハイスコア・ネーム登録画面がカットされてしまったというのは有名な話です。



ないでしょう。

さらに和音で重要なものは，

ファのシャープ－ラのフラット－ド

というものです。岩山のBGMでいうと２番カッコから３小節目，５小節目の和音ですね。

この和音，コードネームはいろいろ考えられますが，とりあえずAフラット７オンFシャープ・オミットサード〈A♭7onF♯omit３rd〉と呼ぶことにします。このコードは，構成音のすべてが，Gのコードと半音（短２度）の関係にあり，

『Gのコードに行きたいよ～～』

という欲求がとても強いコードなのです。現に，２回登場して２回ともGへ移行していますね。マイナーな調でこういうコード進行を使うと，とても不安で，弱々しいような音の色あいをだすことができます。この場合は２回反復することによって，不安さ，淋しさを強調しているわけです。単純なC－B♭－A♭－Gという進行のあとにこのコードを使うことで変化をうまくつけています。

なお，なぜ調がCmなのに，出だしがCというコードなのか？　と思う人もいると思います。この場合Cというコードは，Cmの変化したもの，と考えてかまいません…少々乱暴ですが。

メロディの作りかたによる区別

岩山，レンガ，カタコンベ，鐘乳洞は，コード進行こそ同じですが，メロディに相当する部分の作りかたが異なっています。大ざっぱにいうと，岩山と鐘乳洞が旋律的なのに対し，レンガとカタコンベは和声的なわけです。また和声的といってもレンガのほうは分散和音，カタコンベのほうは７度の音の持続（緊張感をだしています）です。

ついでにいうと，岩山の旋律は半音のゆらぎのような動きがもっとも特徴的で，この音形はカウンター・ラインなどに応用ができます。

ちょっと横道へそれる！ オジサンは怒ってるんだゾ！

カウンター・ラインという用語がでたところで，ちょっと一言。カウンター・ラインというのはポピュラー音楽における対旋律のことですが，最近，カウンター・ラインやオブリガートのことをサブ・メロディなどと呼んでいる人々がコンピュータ音楽界に多々おられます。おそらく主旋律に対してサブといういいかたになったのでしょうが，このいいかたは一般的でないばかりではなく（私の友人である東京芸大の音楽科講師でさえ知らなかったゾ！），意味が大変アイマイですので，読者のみなさんは使わないようにしましょう。正確にいえば，対旋律とカウンター・ラインとオブリガードさえ，意味がちがうのです。現在はポピュラー音楽ではこの三つは同じような意味で使われたりしてます。このうえサブ・メロディなんて使ったら，まったくワケがわからなくなるというワケなのです。

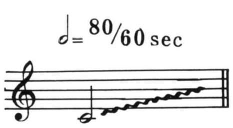
アレンジについて

アレンジは，ヘタにハデにしたりせず，例のコード進行をそのままフツーに使いました。アレンジの方針としては，何かこう，中世的イメージのオルゴールみたいなものを，とまず考え，スコアを書いていきました。書いているうちにオルゴールの音楽そのものではなく「中世のオルゴールに関する伝説」のイメージに変更，より音楽を減らし原曲より単純化しました。

イントロが終わり，まず岩山のBGMが出現し，そのあと，レンガのBGM（ミの音がミのフラットになってます）の上で，淋しげな口笛のメロディが鳴ります。これは書き下ろしました。いやー，エピタフしてますねェ（キング・クリムゾンの曲。うーむ，やたらクリムゾンがでてくるなァ，この本……）。

ま，しとしと雨の日，BGMとしてお使いいただければ，と思います。みなさんが変更されるときは，あまり和声をブ厚くせずに，むしろ音色とディレイ効果を重点的にせめてみてはいかがでしょうか？　また，未使用音のイントロのテーマを加えてみるのも楽しいと思います。

1 クレジット音



2 ラウンド・スタート・ミュージック



3 岩山のBGM



4 レンガのBGM



5 カタコンベのBGM



6 鐘乳洞のBGM



8 ルームガーダーとの戦闘



7 名前入れミュージック（未使用BGM）




2.
8va

9 プリンセスとのラブシーン



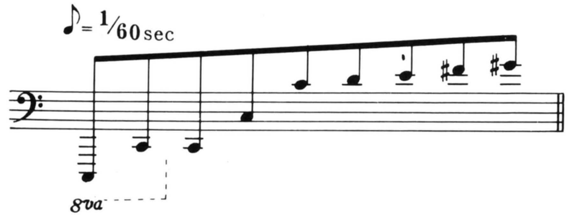
10 ゲーム・オーバー・ミュージック



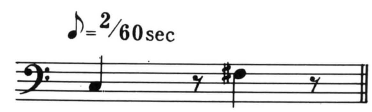
13 つたを登る音



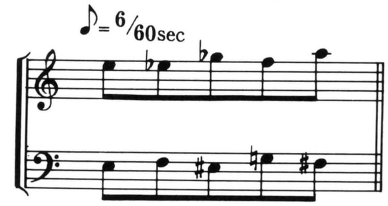
11 ジャンプ音



12 マップ上歩行音



14 アイテムを拾う音



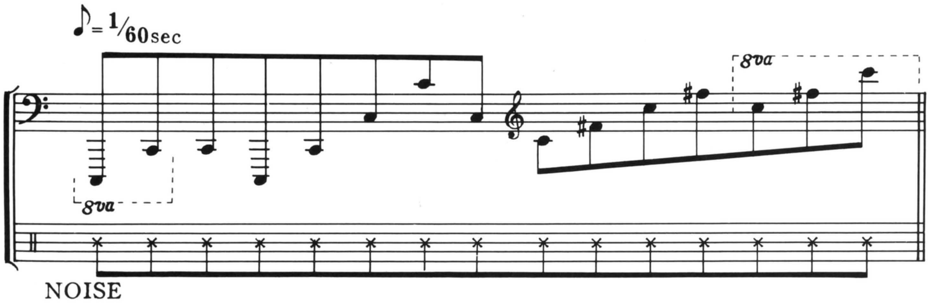
15 山に入る音



16 剣を振る音



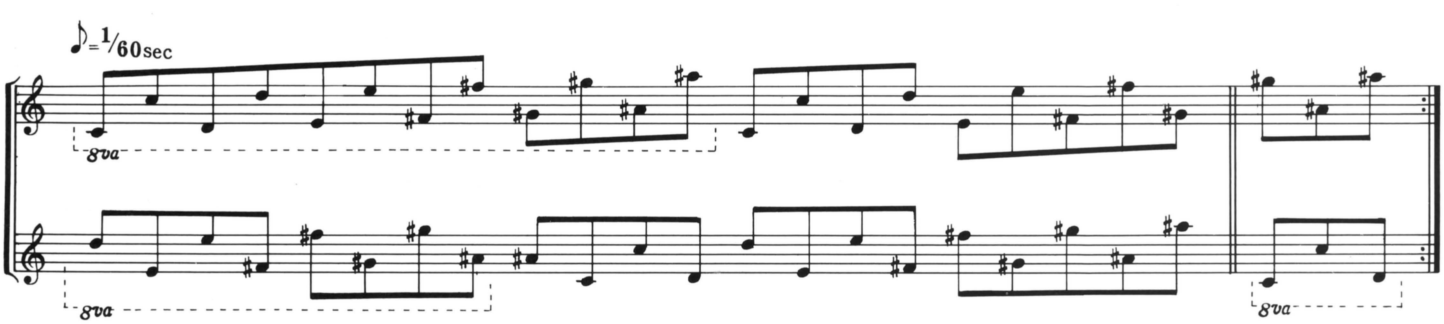
17 剣でモンスターを切る音



18 剣がぶつかり合う音



19 ファイヤーボール発射音



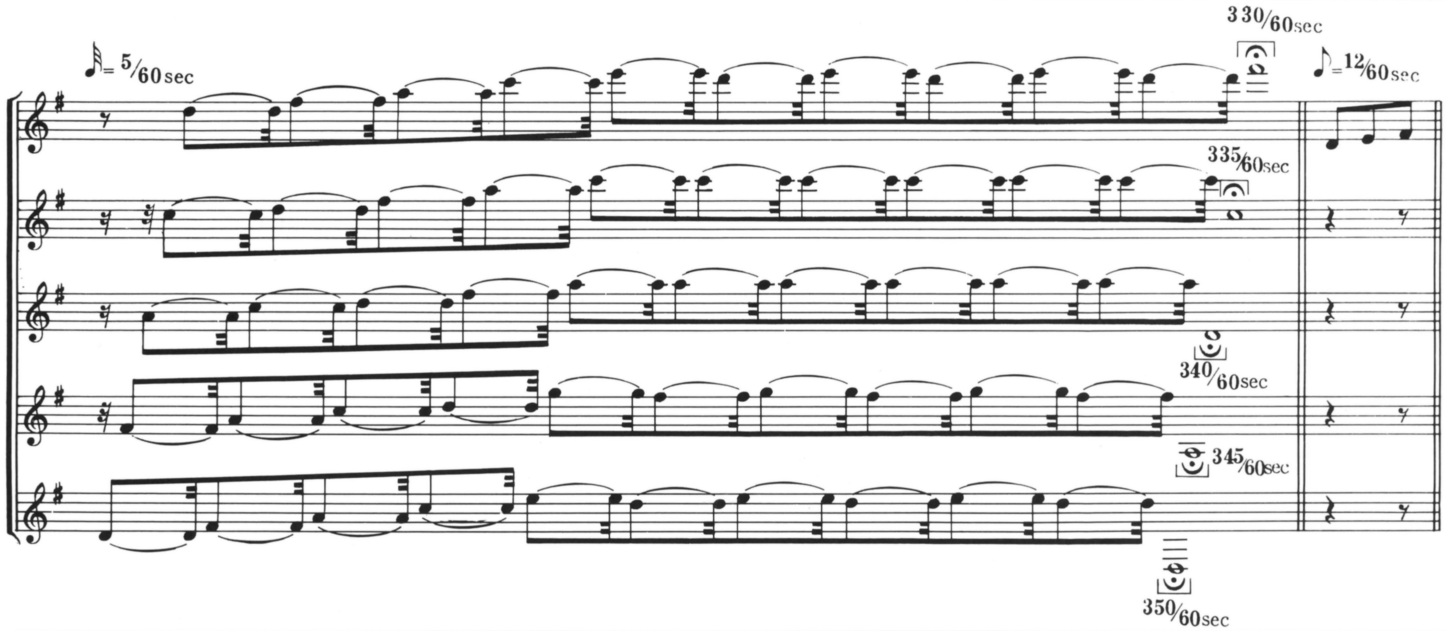
20 ファイヤーボールが敵に命中した音



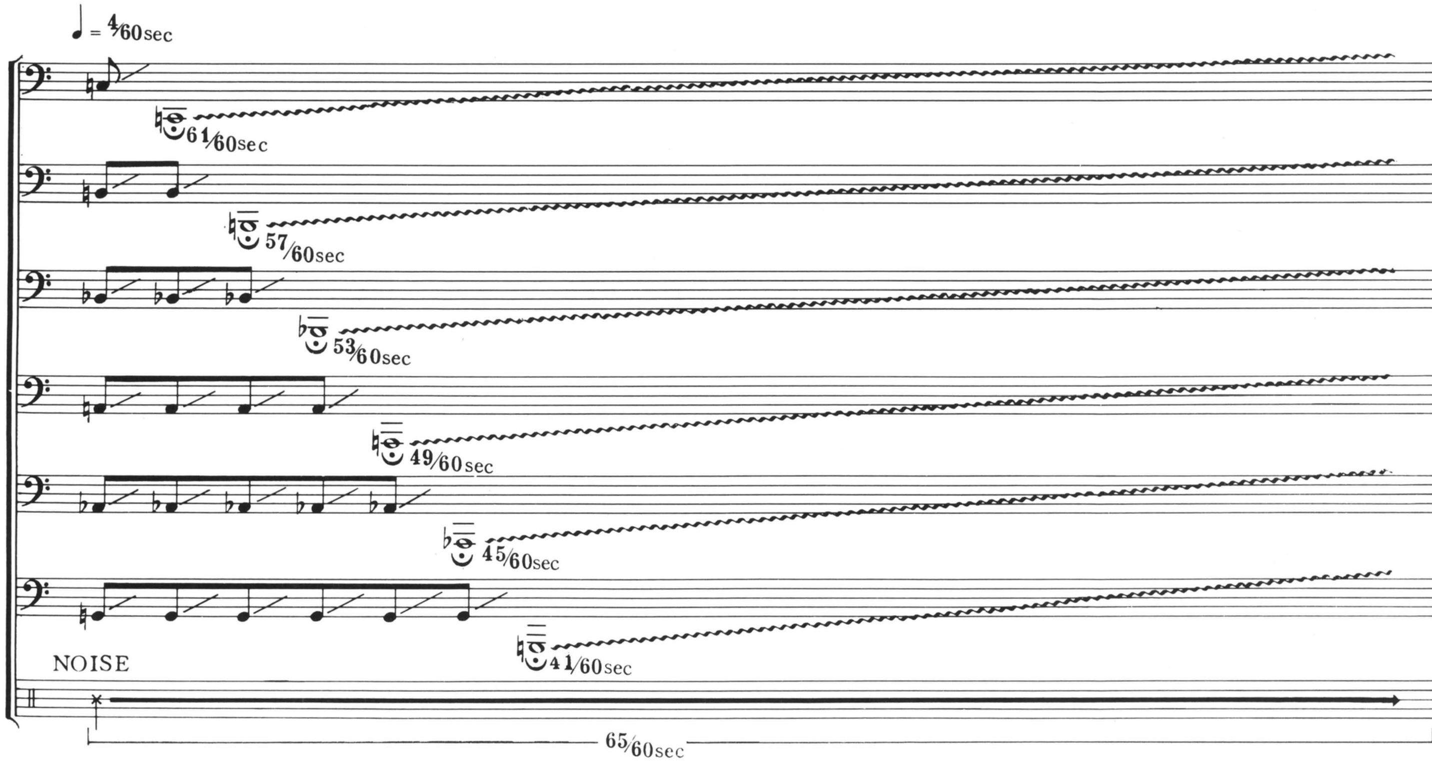
21 ダメージを受けた音



22 プリンセス登場ミュージック



23 ドラゴン火吹き音



24 ドラゴンが倒れる音

♪=8/60sec



25 テストールおよびイノサイの突撃音

♪=2/60sec



26 バット，ウィル・オー・ウィスプ，スライムの飛来音

♩=20/60sec



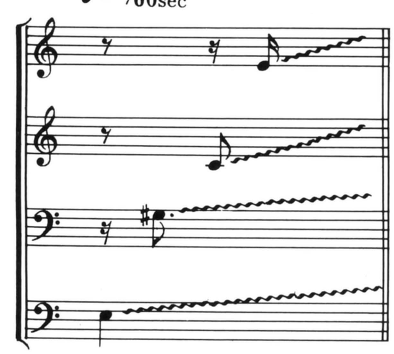
27 ウィザードが剣を投げる音

♩=24/60sec



28 ケイブシャークの音

♪=8/60sec



29 マップ上の山が消滅する音

♩=64/60sec



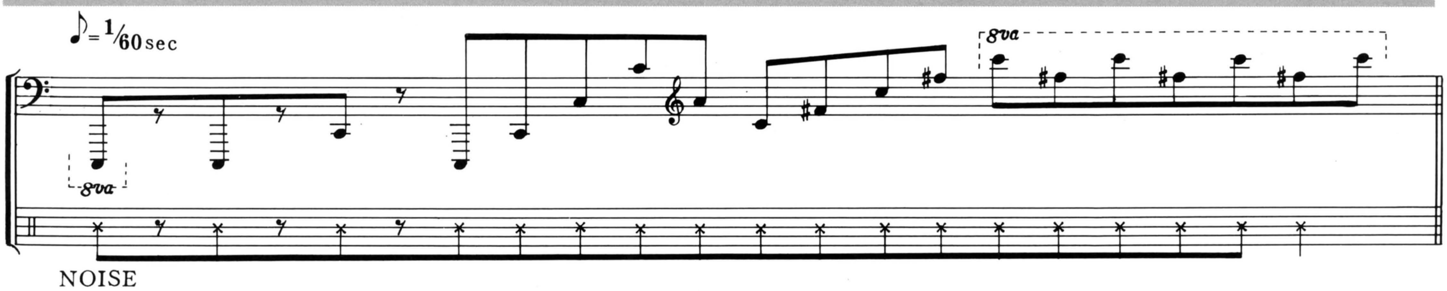
30 バイタリティ減少警告音



31 バイタリティ減少および回復音



32 剣でドラゴンを切る音



「ドラゴンバスター」アレンジスコア

伝説のオルゴール








3
D.S.

ポンプの音とキャラ・イメージの統一

DIG DUG

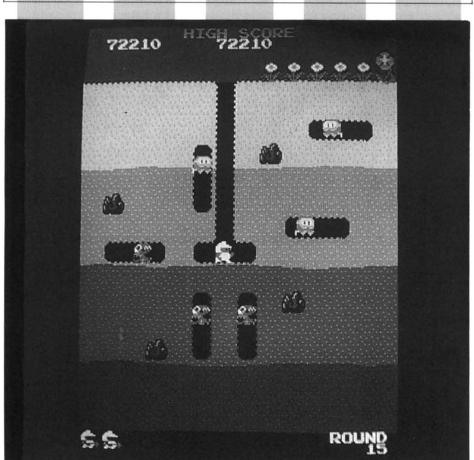
1982年1月発売

戦略的穴掘りゲーム『ディグダグ』。黄金期のナムコの楽しさをもっとも色濃く表している作品の一つと言えます。シンプルでいて実にユニークなゲーム・アイデア，かわいくって人なつっこい登場キャラクターたち，コミカルでノリのよいサウンド，適切な難易度と優れたゲーム性。

これほど鮮やかに，小気味よくまとめあげられた完成度の高い作品は，そうそう見ることはできません。

『ディグダグ』のヒットは，他のゲーム・メーカーにも大きな影響を与え，その発売のしばらく後に一大キャラクター・ゲーム・ブームが起こりました。『Mr. Do！』『ペンゴ』『ハンバーガー』など，誰もがよく知るこれらの傑作は，すべて『ディグダグ』の強い影響を受けて発想されたものであろうことは明らかです。『ディグダグ』こそは，正にキャラクター・ゲームの鑑のような作品，そんな表現も決して大げさではありません。

また，このゲームの攻略豆本「ディグショナリー」の執筆者が，あの『ゼビウス』などで知られる遠藤雅伸氏であることも，その傑作性を根拠づけるものと言えます。



ディグダグは，やはりカワイイのである

思わず愛してしまいそうな(！)ディグダグであります。ナムコ得意のキャラクター・ゲームの代表作の一つですね。やっぱ，キャラのカワイイゲームといったらナムコですよねー。近作「オーダイン」だってさァ，カワイーしィ（誰だ，スカイキッドのファン○ジー・○ーンだなどといっているのは!!　…あ，私か…)。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．ディグダグ歩行ミュージック
4．モンスター・スパートの警告音
5．モンスター・バイバイの音
6．ラウンド・クリア・ミュージック
7．ゲーム・オーバー・ミュージック
8．ハイスコア・ミュージック
9．名前入れミュージック

ゲーム・スタートとディグダグ歩行の密接なカンケイ

そう！　一目リョーゼンの関係でごじゃいます。

Fシャープ〈F♯〉－G－G－G…

というこの音形が，すべてを物語っておりますね。

この動機は(モチーフともいう。メロディなどの中で，とくに特徴を持った小さな音列。ま，メロディの最小単位とでも考えてください）とてもシンプルですが，どこかコミカルな感じをとてもよくだしていますね。何かこう，スケートですべっているうちに，ころんでしまいそうになったという，そういうほのぼのとした印象です。

この音形がディグダグの歩行と，ゲーム・スタートに共通して現れているということは，この音形の持つイメージこそ，そのままディグダグというキャラクターのイメージであり，かつ，ゲーム全体のイメージである，ということです。まったくの独断ですが，この音形，ポンプの音をチャカして作ったのでは？　ま，あくまでもリズムの印象なんですけど。チョコマカしてて…。

私がナムコの音楽について本当にエライなあと思う，あの「ゲームの一部としての音楽」という思想が，ここにもでていると思うのです。

ラウンド・クリアとゲーム・オーバーについて

さ，ラウンド・クリアとゲーム・オーバーの譜面をくらべてみてください。何か，よく似てますね。

でだしの音は，8分音符で半音ずつ上昇していますし，8分の6拍子でハネるリズムも似ています。

ラウンド・クリアはテーマが下降なのに対し，ベースラインが半音ずつ上昇していきます。ゲーム・オーバーは逆で，テーマが上昇してベースが下降します。

一概に断言はできませんが，この2曲，どっちをどっちに使うか迷ったのではないでしょうか？　ま，ゲーム・オーバーのほうの半音上昇のほうが，やや「オワリッ」という感が強い気がしますので，こうなったんでしょう…。

ハイスコアについて

これもハ長調。でだしはミ－ファ－ソでありますが，ファのシャープを加えればラウンド・クリアやゲーム・オーバーと同じですね。ラウンド・クリアをより展開させたようにも受け取れ，そう（勝手に）思え

ば，クリア→ハイスコア，というわけで，じつに堂々とした制作態度といえるでしょう。

曲は3度上昇と5度下降という動機で作られています。それだけで立派に曲になりますし，他の曲との関連という点においてもシッカリしているワケですね。

もしあなたがゲームの音楽を作るのであれば，一曲一曲を独立して，曲として評価するのではなく，まずそのゲームの音楽としてどうか，全体を通して聴いたときどうか，という観点から評価するようにしましょう。このディグダグの音楽などは，ハッキリいって誰でも作れる範囲のものですが，トータルにゲームの音として考えた場合，キチンとその役割を果たしているといえるでしょう。

そして，それが一番重要なのです。

アレンジについて

犬でも連れてホノボノと散歩している，そんなイメージを思いつつ書きました（あ，コラコラ。タイトルはゴロあわせなんだから訳したりしないよーに。ちなみに直訳すると「歩道を堀る」である)。

イントロはラウンド・クリアです。このままでピッタリ序奏にハマります。続いてハイスコアのテーマがでますが，和音はイジクってあります。

トイピアノのパートは，全体のアクセントとして加えました。

間奏はラウンド・クリアの動機を使い，少々オドケた雰囲気にしてみました。

みなさんがこのスコアを自分なりに手を加えるときには，まずこれ以外の和声進行はないかを考え，自分流のコードをつけてみましょう。

つぎにカウンター・ラインを書き加え，間奏をニギヤカにするのもおもしろいと思います。

1 クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



3 ディグダグ歩行ミュージック



4 モンスター・スパート警告ミュージック



5 モンスター・バイバイ・ミュージック



6 ラウンド・クリア・ミュージック



7 ゲーム・オーバー・ミュージック



9 名前入れミュージック



8 ハイスコア・ミュージック



10 岩落下音



11 落下した岩が土に当たった音



12 モンスターつぶれ音



13 モンスター移動音



14 モンスターパンク音



15 モンスターとディグダグ接触音



16 ポンプ押し音



17 ロープ投げ音



18 エクステンド・ミュージック



19 ファイガー火吐き音



20 ディグダグやられ音



21 スペシャル・ターゲットを食べる音



「ディグダグ」アレンジスコア

ディグ・ア・ウォーク





一層ノリがよくなったディダダグ・サウンド

DIG DUG Ⅱ

1985年3月発売

まったく別のゲームであるが、しかし……のディグダグⅡ

ゲームのプレイ内容だけを考えるとき，ディグダグとディグダクⅡは別モノです。パックマンとパックランドがちがうように。

しかし，音楽のほうは？果たしてどうでしょうか？

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート・ミュージック
3．BGM
4．スパート時BGM
5．ラウンド・クリア・ミュージック
6．ゲーム・オーバー・ミュージック
7．100万点ファンファーレ
8．名前入れミュージック

ディグダグとディグダグⅡの関係

ゲーム内容は別としても，キャラクターは同じ(パートⅡだモン，あたり前よ)。当然ゲーム世界のイメージも共有することになります。で，その世界の一端を担う音楽はどうなんでしょうか？

ディグダグ（以下Ⅰと記す）の歩行ミュージックとディグダグⅡ（以下Ⅱと記す）のBGMをくらべましょう。

そうです。あの

ファのシャープ－ソ－ソ

という動機が，共通しています。つまりこの動機の持つイメージが，やはりⅡにも必要だったのです。そして，これによってシリーズとしての一貫性も明確になっています。

ⅡのBGMを見ていきましょう。まず例の〝ディグダグの動機″ですが，Ⅰでは16分オンリーだったリズムがここでは変化し，より楽しくノリの良いものになっていますね。声部は2声だったものが4声に増え，ソリと3度平行によって重みをだしています。〝動機″の各小節最後の1音はそれぞれ上昇し，明るさを強調しています。

まとめると，Ⅰでは比較的，効果音風の使われかたをしていたものが，Ⅱでは，より〝音楽的″になった，といえるでしょう。ベースもⅠでは和音を支持するというよりあくまでリズムパートでしたが，Ⅱではより和音の土台としての役割へとかわりました。4分音符が使われているのを見ても明らかです（このとき，リズムはテーマがフォローしている）。

スパート時について

冒頭の2小節はⅠのモンスター警告がそのまま登場してきています。その後に続くテーマは〝例の動機″とモンスター・スパート警告の，ソ－ソのシャープ－ラ，という音の動きの両方に由来しています。伴奏は8分きざみのシンプルなもので，スピード感を強調したのでは？と思います。

ラウンド・クリアについて

エへへ。どーです？　〝例の動機″大会になっていますね。

この動機が3回くり返されたあと，ソラシドソド，と上昇しますが，これはⅠのゲーム・オーバーの上昇とダブるイメージを持っています。最後，終止のところにだけコードを厚くしてありますが，ただそれだけでも終止が強調され，効果的です。

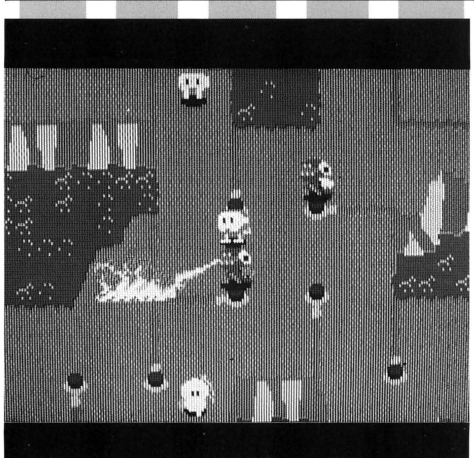
ゲーム・オーバーについて

これもⅠのラウンド・クリアやゲーム・オーバーとダブります。細部は異なるものの，ⅠとⅡのゲーム・オーバーとラウンド・クリアは，ハネのリズムとドの音をめざす，というシンプルさで共通しています。

『ディグダグⅡ』は，『ディグダグ』の続編として，その約3年後に発表された作品です。

主人公ディグダグをはじめとして，プーカァ，ファイガーらの敵キャラクターも健在，ベジタブル・ターゲットももちろん登場します(若干，種類は異なりますが)。しかし，ゲーム・システムに関しては，モリを刺して敵をやっつける「プクプクポン」だけが前作を継承していますが，その他の点ではガラリと一新されています。

今回の作品は，舞台を地中から小島へと移しての「島崩しゲーム」です。クイにドリルをガガと打ち込んで，島のあちこちにヒビを入れていきます。ヒビとヒビがつながって，島を分断すると，面積の小さいほうが崩れて水没してしまいます。これに敵キャラクターをいかにまとめて巻き込むかが，このゲームのポイントです。戦略性に富んだ32種類もの島が用意されており，プレイヤーを楽しませてくれました。



また，IIのゲーム・オーバーの最後，16分音符で，ソドソド…と鳴るのは，カワイくてユーモラスですね。

ファンファーレと名前入れについて

ん？　そーなんです。ファンファーレは名前入れの冒頭の動機でできているのですね。

その名前入れですが，一番の特徴は和音の形です。ブドウのようにかたまっていますが，こういう形をブロック・コードと呼ぶこともあるようです。この形の響きは，となりあった同士がブツかっていくので，カタく，パーカッシブなコード・バッキングをするのに向いています。

たとえば1小節目のコードはC_6ですが，このコードの構成音はドとミとソとラですね。とりあえずベースがドの音を鳴らしているとして，その上でこのコードを構成する音の順番を入れ換えてみましょう。

下からラとドとミとソにしてみたらどうでしょうか？　形としてはAマイナー7〈Am_7〉と同じになりますね。どうです？　実際に音を聴くと，かなり印象がちがうでしょう？

あるコードの中の音をどう構成するのかを考えることを「ヴォイシングする」といいますが，同じ音を使っても，ヴォイシングによってまったくちがう効果を与えます。この作業はプロのプレイヤーたちもアレコレ悩んだり研究したりする程むずかしい問題なので，そう気にすることはありませんが，あるコードの音の配列をいろいろ変えて，耳で印象のちがいを覚えていくことをおすすめします。

なお，テンションを含んだ4音以上の和音（C_6やDマイナー7〈Dm_7〉など）で，四つの音がオクターブ以内に配置（ヴォイシング）されたものをクローズド・ヴォイシングといい，オクターブ以上にまたがるものをオープン・ヴォイシングといいます。

アレンジについて

今回はちいとばかしチャメッ気を起こしまして，なんとピアノの練習曲調にすることにしました。困ったおじさんだなあ。

使用したのはBGMです。和音進行を改変し，リズムも練習曲調になっています。パートBからは書き加えたもので，じつはベートーベンのパロディであります（ごめんね，ルートビッヒ…）。パートBの6小節目からは〝例の動機〟を登場させてコーダを形成しました。



3 BGM



4 スパート時BGM





5 ラウンド・クリア・ミュージック



14 モンスターがディグダグに接触した音



6 ゲーム・オーバー・ミュージック



15 モリ，とばし音



16 モンスターふくらまし音



17 ひび入れ音



7 100万点ファンファーレ



8 名前入れミュージック



18 オットット音



19 海　落っこち音



20 土 くずれ音



「ディグダグ II」アレンジスコア

アン・イージー・エチュード・オブ・ディグダグII





やったねセナ！ 君のためのファンファーレだ！

POLE POSITION

1982年6月発売

『ポールポジション』は，当時のアミューズメント業界に，一大センセーションを巻き起こした作品です。それまでのドライブ・ゲームと言えば，そのほとんどがいわゆるトップ・ビュー（高いところから下を見おろした視点。俯瞰）であり，たまに３Ｄ風のものがあっても画面処理に難があったりで，これだ！というものがありませんでした。この『ポールポジション』こそは，正に「これだ！」というドライブ・ゲームだったのです。実際のドライバーの視点にかなり近づき，画像も鮮明でスクロールも滑らか，そして何と言っても，数多くの実車テクニックが駆使できるといった点で大変優れていたと言えます。なにしろマシンの重量計算，空気抵抗，エンジンのパワー特性，トルク特性，タイヤのキャパシティなどの物理学的，流体力学データが，そのままプログラムされているというのですから。

なお『ポールポジション（Ｉ）』は，富士スピード・ウェイ，１コースのみですが，『ポールポジション（II）』では，これに加えて鈴鹿など全４コースから好きなコースを選んでプレイすることができます。



ポールポジションの出番だ

だめなんです。予選はさすがに通過するんですけど…。私はドライブ・センスがないのでしょーか？　ちなみに免許もないのです（ビンボーだからだい！）。

1．クレジット音
2．予選スタート・ファンファーレ
3．予選ゴール・ミュージック（1）
4．予選ゴール・ミュージック（2）
5．グランプリ・ゴール・ミュージック
6．ゲーム・オーバー・ミュージック
7．１位名前入れミュージック
8．２位～６位名前入れミュージック
9．７位～100位名前入れミュージック
10．予選スタート・ファンファーレ
（ポールポジションII）
11．７位～20位名前入れミュージック
（ポールポジションII）

ここではポールポジションとポールポジションIIをいっしょに扱います。

ファンファーレとはなにか？

ファンファーレというのはなんでしょうか？　よくオリンピックでらっぱ隊（楽隊用語！）がやるやつですね。競馬でもやるし，軍隊でもやる。ようするに，「よっしゃ，いまからいくでぇ！」という景気づけのために鳴らす金管楽器のアンサンブルによる音楽と考えていいでしょう。

ポールポジションの音楽はスタートはもちろんのこと，ゴールも，名前入れもクレジットも，ほとんどすべてファンファーレと考えてまちがいありません。いちばん代表的なのはポールポジションII（以後Ｉ・IIで区別します）の予選スタートでしょう。ついこの音がなると右足がつっぱってしまう筆者なのであります。

ファンファーレにはいろんな作りかたがありますが，とにかくまず符点，３連系を使うことです。

和音としては，たとえばＣ－Ｂフラット〈B♭〉－Ｃ－Ｄなど，フラット系の和音を使い，２度上（または３度）で終止させてしまう，というのがお手軽です。このコツさえつかめば，けっこう作れてしまうものなので，試してください。私も高校時代，ブラスバンドのために何曲かファンファーレを書いた記憶があります。

本当にマジメにファンファーレっぽくするためには，金管楽器の知識が少し必要ですが，マシンで作るんですから，コンピュータならではのファンファーレを開拓していってください。

アレンジに関して

ハッキリいってツライものを感じてしまいましたね，あたしは！　曲は好きなんですが，なにしろファンファーレでありますから，これをまとめろといわれても，どうも…。

わかりますねーっ!?

イントロにはIIの予選スタートを使用しました。途中で転調を加え，長くしてみました。

テーマはＩの２～６位名前入れデス。いちばんナムコっぽいということで選びました。

間奏にはＩのゲーム・オーバーを引っ張ってきてしまいました。ややゴーインという話もありますが，いちおう体裁は整ったようです。いかがでしょうか？

1 クレジット音



2 予選スタート・ファンファーレ



3 予選ゴール・ミュージック（ポール・ポジションのとき）



4 予選ゴール・ミュージック（ポール・ポジションでないとき）



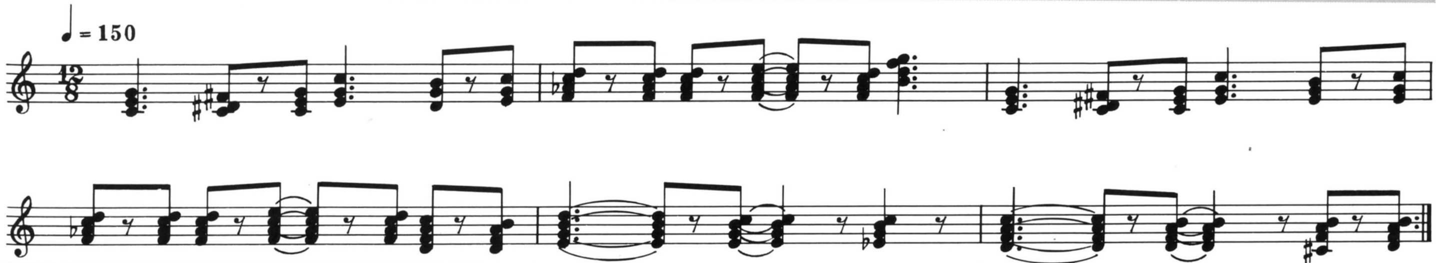
5 グランプリ・ゴール・ミュージック



6 ゲーム・オーバー・ミュージック



7 1位名前入れミュージック



8 2～6位名前入れミュージック



9 7～100位名前入れミュージック



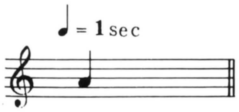
10 予選スタート・ファンファーレ（ポールポジションII）



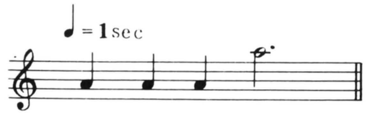
11 7位～20位名前入れミュージック（ポールポジションII）



12 予選スタート・サイン音



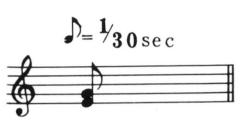
13 グランプリ・スタート・サイン音



14 タイム・ボーナス加算音



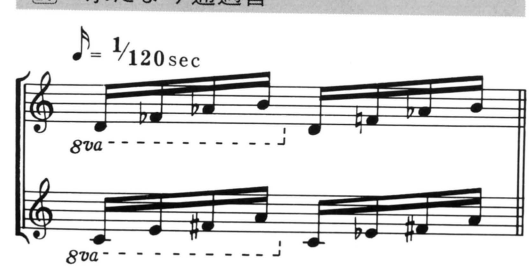
15 追越ボーナス加算音



16 エクステンド音



17 水たまり通過音



「ポールポジション」アレンジスコア

ポール・トゥ・ウィン




B


C
D.S.
D.S.

短いループでゼビウスの世界観を見事に表現

XEVIOUS

1982年12月発売

『ゼビウス』，もはやあらゆる角度から語り尽くされた感さえあり，今さら何を解説すればよいのだろうと思えるほど有名な作品でしょう。ビデオゲームは『スペースインベーダー』で市民権を得，『ゼビウス』で芸術の域に達したとまで言われています。そうです，『ゼビウス』は，従来のゲームとはあらゆる点で一線を画していました。作品の背景に流れる緻密かつ壮大なストーリー，ミステリアスなゲーム展開，目にも鮮やかなグラフィックス，そのアニメーション，これらすべての要素が日本中のプレイヤーを魅了しました。

作者の遠藤雅伸氏は，おっしゃいました。「ゲームはプレイするたびに新たな発見がなくてはいけない」と。『ゼビウス』には，そんな要素があふれています。スクロールしていく地形が，実は1枚の巨大なマップの中でつながっていたり，特定の敵を破壊するとゲームの難易度が下がったり，そしてお馴染のソルにスペシャル・フラッグ等々いちいち挙げていたらキリがありません。今回はこの辺で終わりにしておきましょう。



ゼビウス……至高のシューティング

どうもゼビウスに関しては，ついこのように姿勢を正して書いてしまいますね。それに，あまり客観的になれないし…。

ウワサにホンロウされ，一生懸命〝ワープ〟を探しだそうとしたっけなー。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージック
3．BGM
4．ザッパー発射音
5．ブラスター発射音
6．アンドアジェネシス出現音
7．エクステンド音
8．1位名前入れミュージック
9．2〜5位名前入れミュージック

ゲーム・スタートはナムコの香り…

「コレを聴くともう指がウズいてしょうがないの，私…」

という人はたくさんいるでしょう。この曲，典型的なコード構成音のみで作られたテーマであります。この曲をナムコたらしめているのは，まず8分の12という3拍子系であることが一つ。もう一つは4小節目のソのフラットの音です。

この音は，今まで書いてきたような3度の音のフラットではなく，2度の音なワケですが，この音により，どこかフザケたような，それでいてどこかブラックユーモア的な感じがでています。

前半3小節がワリとのーてんき（失礼）な，テンシンらんまんな雰囲気なのですが，ここんトコで耳にグシャッときます。イヤでも緊張してしまう，てワケですね。

BGMについて

なぜこんな短いループにしたのでしょうか？　よくある理由として

1．メモリが足りなかった
2．いくら曲を書いても，ゼビウスの世界観にそぐわなかった

といったモノが考えられます。

私，ハッキリいって，ゼビウスに曲をつけろといわれても，この曲以外使いたいとは思いません。うーん，フシギだ。

曲は，ド，ド，シ，ド，シ，ド，シ，ドが基本で，〝シ〟の部分が半音ずつさがるというシーケンス・パターンです。

すでに，ゼビウスあってのこの曲，この曲あってのゼビウス…。私なぞが何をかイワンヤ，とゆーかんじですね。

ところで，こういったシーケンスのアイデアをイロイロと練って展開していけば，新しいコンピュータ・ゲームの音楽が生まれてきていたかもしれない。そんな風に思うのは私だけなんでしょうか？　どーもこのごろのVGMはあまりにフツーっぽくて…。

ゼイタクな願望なのかも…。

名前入れミュージック

1位名前入れはヘ長調の上昇が基本になっており，シンプルな仕あがりです。

2〜5位のほうは基本的にDマイナー〈Dm〉なのですがEフラット〈E♭〉への転調があるようにも見えます。しかし上声部の和声が変化しないため，一種のテンションコード的な響きと，スケール感がでています。私は，1位のほうはゲーム内容とは無関係な〝オメデトウ〟の音楽で，2〜5位のほうはわりとゲーム世界のイメージに沿ったもののように考えていますが，どうでしょう？　少し音楽のあいだにギャップがありますね。なお，2曲ともゲーム・スタートと調をあわせ，統一させてあることは

もうお気づきですね？

アレンジについて

ハッキリいって細野晴臣先生の『スーパー・ゼビウス』のイメージが強烈すぎ，そこから脱出しきれず，いくつかのアイデアを並べるにとどめました。曲はBGMです。

ダンサブルなコードワークをメインにしたもの，ナムコ風テーマを持たせ，チョッパーベース風のラインを加えたもの，よりシンプルなコードワークを主体にしたものなどです。みなさんはそれぞれのアイデアを独立させて発展させてみてください。

なお，じつはもう，このBGMのシーケンス・パターンはアレンジしてあるのです。

そう，パックマンのアレンジ・バージョン『パックマン・ア・ゴーゴー』にでているのですネ！

1 クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



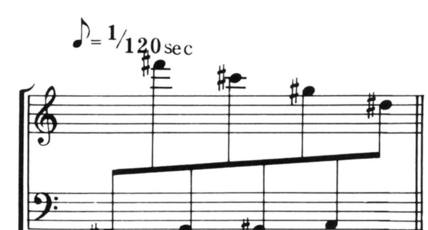
3 BGM



5 ブラスター発射音



4 ザッパー発射音



6 アンドアジェネシス出現音



7 エクステンド音



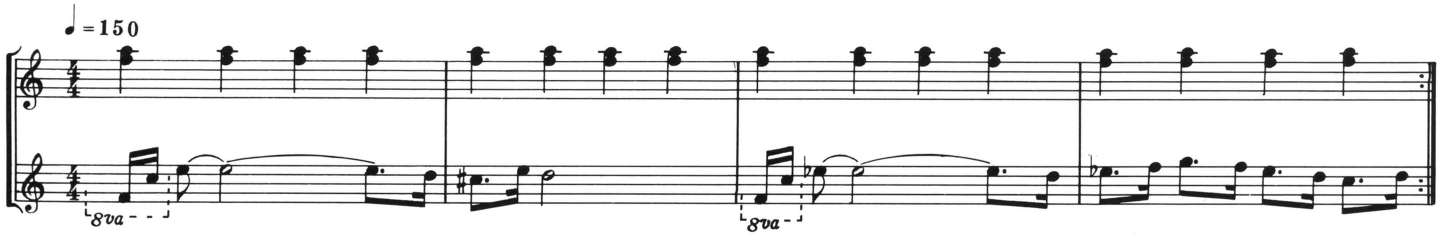
10 敵飛行物体爆発音



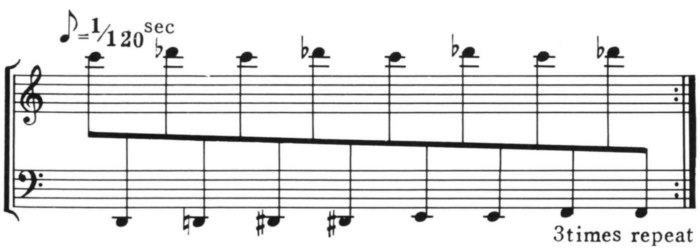
8 1位名前入れミュージック



9 2〜5位名前入れミュージック



11 ガルザカード出現音



12 ザガード・デスアウト音



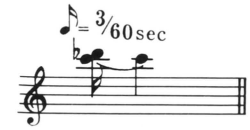
13 シオナイト合体音



14 スペシャル・フラッグを取った音



15 バキュラにザッパーが命中した音



「ゼビウス」アレンジスコア

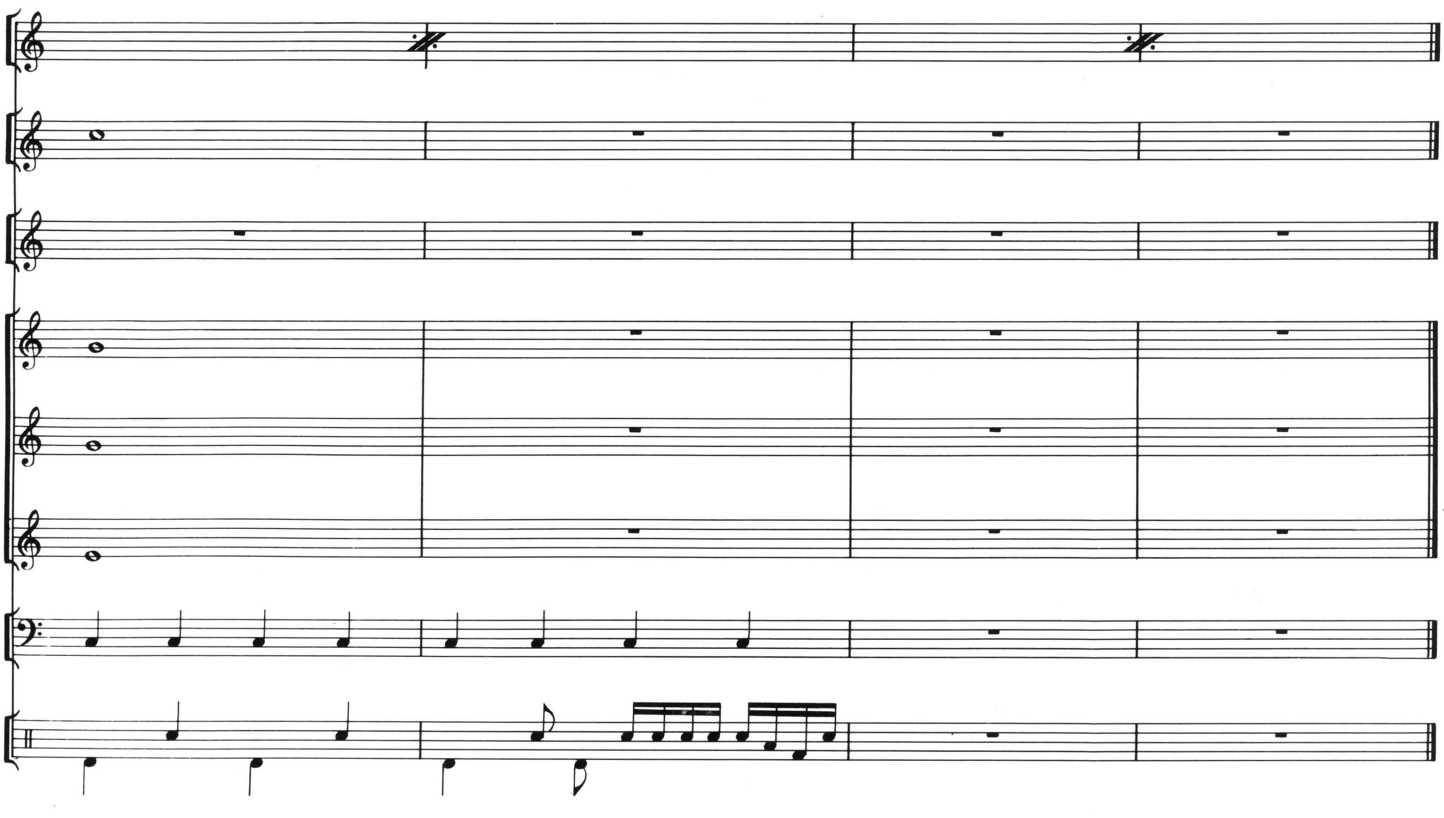
ゼビ・ドゥ・ベーシック




8va
8va


8va
8va
8va
2nd times only play


8va



ゼビウスのモチーフがかくれていて楽しい

GROBDA

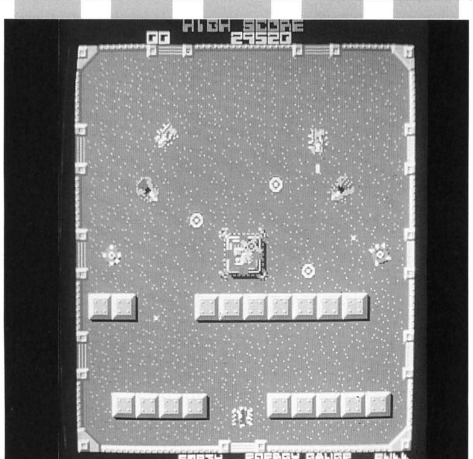
1984年10月発売

『ゼビウス』『ドルアーガの塔』で、一躍その名をとどろかせた遠藤雅伸氏の第3作目，それがこの『グロブダー』です。

この作品が世にでた直後のプレイヤーの評価は，あまりかんばしいものではなかったと記憶しています。固定画面で，自機の運動性能も悪く，地味過ぎるという印象があったのでしょう。加えて，そのあまりにあっけない死にざま，ほとんどの人はここであいた口がふさがらなくなるようでした。

しかし一方で，その斬新で他に類を見ないゲーム・システムのおもしろさ，そしてそのゲーム性の高さを鋭く見抜いたファンも少数派ながら見られました。『グロブダー』は，こうした一部の熱狂的なファンの力によってジリジリと評価が高められていった，いわばカルト的な味わいを持った作品と言えます。

また，当時話題になったのが，100円3ゲームという設定です（あくまで標準設定であり，変更も可）。これは，作者である遠藤氏の強い要望によって実現したものだそうです。



ゼビウスより出世したグロブダーだよ

やっぱりカワイソーだったもんねえ。なんとなくマヌケな感じだったもん。ゼビウスでは。なにか，ちょっと動くだけでさ…。

1．クレジット音
2．エクステンド音
3．ハイスコア更新ファンファーレ
4．ゲーム・オーバー・ミュージック
5．名前入れミュージック

ゲーム・オーバーのことなど

ゲーム・オーバーはナムコお得意のファンファーレのパターンですね。一つ一つの和音はどうなっているでしょう？

上段だけみると，

Cマイナー〈Cm〉－Gマイナー〈Gm〉－Cマイナー〈Cm〉－Dマイナー〈Dm〉－Eマイナー〈Em〉

のように見えますが，低音の動きが，ラのフラット，ミのフラット，ラのフラット，シのフラット，ドなので，実際のコードは，

Aフラット・メジャー7〈$A^{\flat}maj_7$〉－Eフラット・メジャー7〈$E^{\flat}maj_7$〉－Aフラット・メジャー7〈$A^{\flat}maj_7$〉－Bフラット・メジャー7〈$B^{\flat}maj_7$〉－Cメジャー7〈$Cmaj_7$〉

です。ナムコはこういうメジャー7系のコードの連続もお得意のようです。1小節目は上段のマイナー系の響きが感じられ，2小節目はメジャー7系の響きが感じられます。

名前入れはドイツのビヤホール？

ある友人がコレを聴いて，ドイツのビヤホールの音楽を思い出した，といっていました。なんとなく陽気な雰囲気が，そう感じさせたのかも。確かにヨーロッパの通俗的な楽隊ふう（どんなふうだァ！）のメロディです。

この曲の作者はよっぽどドの音が好きなんでしょーか？　リズムもドの音が鳴りっぱなしのようですし，下のほうではずーっとドの音が，4小節ずつ計8小節も鳴っているではありませぬか！

実際問題として，コード・チェンジするときには，あまり音が飛ばないほうが美しいものです。たとえばCからFにいくとき，つまりドミソがファラドになるわけですが，このCのドとFのドは同じ音程として動かず，ソのつぎにラ，ミのつぎにファというふうにおけばスムーズに移ります。で，こういうコトをするため，ある音をずーっと白玉おててつなぎで伸ばす，という方法もあるにはあるのです。

たぶんそーゆー意図で伸ばしっ放しにしてあるのでしょうが，実際の基板の音は，少々バランスが悪く，また音色もキツめなのでかなり耳につきます。みなさんが応用するときにはこの2点に注意しましょう。

アレンジ，である

さても，アレンジです。曲は名前入れを使いました。私はべつにビヤホールを思い浮かべず，むしろ運動会の入場行進曲を思い浮かべたので，ソレっぽいイントロをつけてみました。じつはコレ，ある行進曲のパロディであります。

なお，ところどころにゼビウスのBGMがカオをだしていますが，コレは原曲にも使われています。アレンジでは少々でしゃばらせておきました。

みなさんはこの曲にトリオ（スカイキッドのところを参照せよ！）を加えて，マーチとして完成させてみてください。私も作ったのですが，パロディの悪フザケ大会となったのでカットしました。

1 クレジット音



2 エクステンド音



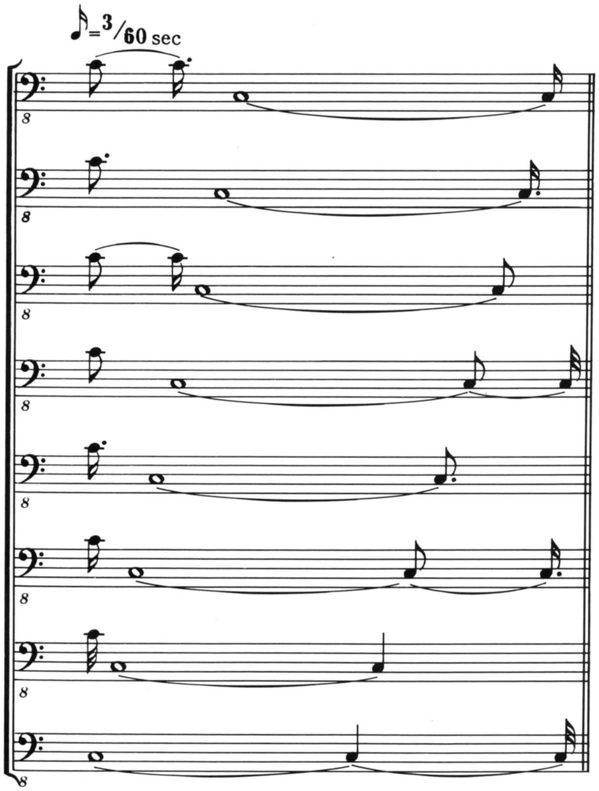
3 ハイスコア更新ファンファーレ



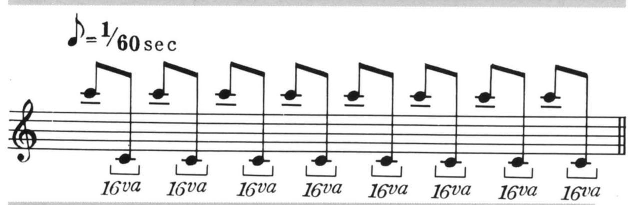
7 ビーム中和音



6 マイタンク爆発音



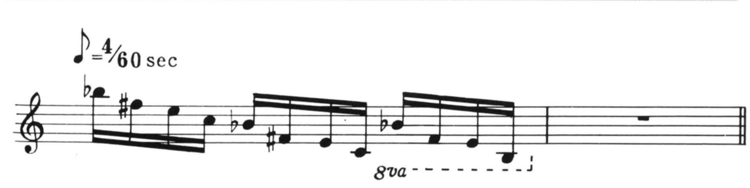
8 ザッパー中和音



4 ゲーム・オーバー・ミュージック



9 アトラクト音



5 名前入れミュージック



10 バリア発生音



12 エネルギー・エンプティ警告音



13 フォートレスの砲身にビームが命中した音



11 敵タンク，フォートレス爆発音



14 ビーム発射音



「グロブダー」アレンジ・スコア

グロブダー・ミリタリー・マーチ





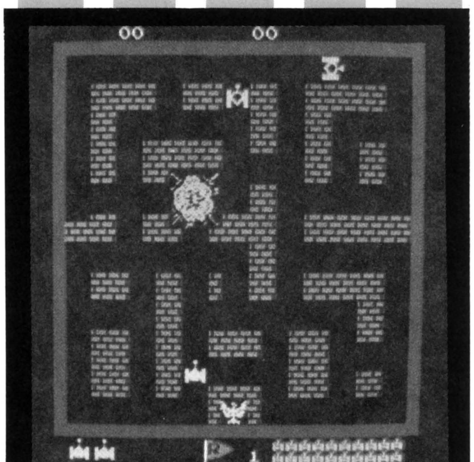



D.S.

効果音のみで緊張感を演出

TANK BATTALION

1980年10月



音楽はない…よーな気もするタンクバタリアン

たしか，私はケンボー症（なにしろケンボーと幼少時に呼ばれていたぐらいである）なので自信はないが，タンクバタリアンって音楽なかったんじゃないの？

というわけで，MSX版の譜面をのせるのだった。

1．クレジット音

2．走行音

3．発射音

うーん，これじゃあ書くコトないジャン。

一つだけ書いておくと，ゲーム・スタートでたくさん音がブツかっていますが，これは避けたほうがキレイです。この曲がどうこう，ではなく…。

1小節目ではドとレがケンカしてますがこういう場合，ドをシのフラットなどにしてやると，うまくいくこともあります。

2 走行音



3 発射音



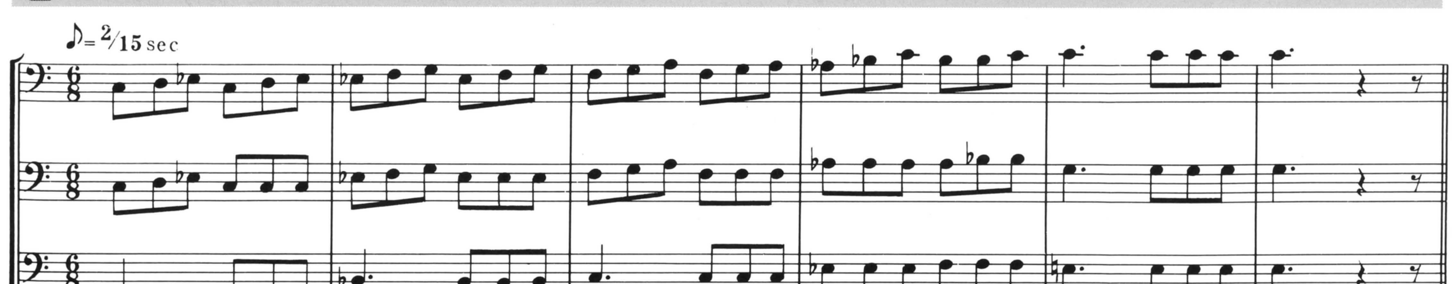
4 変身音



5 エクステンド音



6 ゲーム・スタート・ミュージック



7 ゲーム・オーバー・ミュージック



初期正統ナムコ節のビート・ミュージック

RALLY-X / NEWRALLY-X

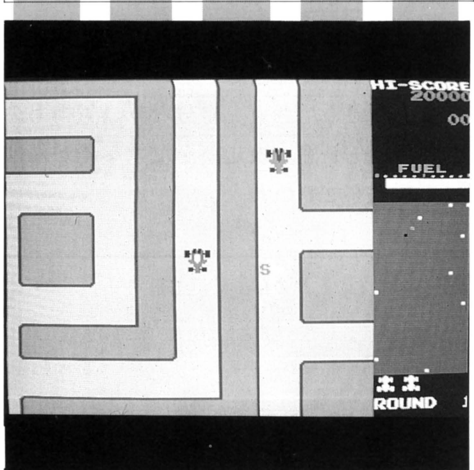
1980年10月/1981年2月発売

広い広い迷路の中に隠された10のチェック・ポイントを，レーダーを頼りにクリアしていくゲームです。

4方向スクロールという，当時としては大変新鮮なシステム，そしてそのスピード感，ナムコとしても自信作であったことでしょう。が，しかし予想に反し，『ラリーX』は今一つ人気を得ることができなかったようです。難易度が高過ぎたのです。そこで，内容を一部手直しし，難易度もさげられて新たに登場したのが，『ニューラリーX』です。その軽快なサウンドが，耳に強烈に印象づいて残っている人も多いことと思います。

攻略の上で重要なウエイトを占めていたのが，レーダーの他に，煙幕をはって敵を一時的にスピンさせるという技でした。一度スピンさせて画面外へでて，またもどってきて，煙幕が即に消えているのに勝手にグルグル回っているレッドカーを見て，「こいつバカだな」と思った経験は誰もが持っているはずです。

また，「チャレンジング・ステージ」という概念をはじめて採用したということでも，この『ラリーX』『ニューラリーX』は，画期的な作品であったと言えるでしょう。



ラリーXのファンはとてもおおい

多いんですよこれが，ラリーXのファンが。ついせんだっても友人のジャズ・トランペッターが電話で「いやー，好きなんですよねー」とのたまっていました。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージーク
3．マイカー走行ミュージック
4．ラウンド・クリア・ミュージック
5．チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック
6．ハイスコア・ミュージック

ゲーム・スタートについて

さあ，楽譜を見ていきましょう。まずはゲーム・スタート。…あれれ，この音の使いかたは…この道はいつか来た道，なのではないでしょうか。

ラリーXはナムコの作品のなかでも初期のものです。というコトは，初期の他の作品の影響があるにちがいありません。では，問題です。それは何でしょう？　ここまで読んできてくれたみなさんはすぐにわかりますね。

分散和音的な音の使いかた，3度(ミ)の音がフラットする（ブルージーになる）このセンス，そして，4小節目のミのフラットとドのくり返しによる終わりかた…。

そうです，これはパックマンの音楽と同じ雰囲気を色濃く持っているではありませんか。もはやこのサウンドは，初期ナムコを代表するものと考えてもいいでしょう。ほかの作品にもでてきますので，それはそれぞれの作品で指摘していくことにします。

マイカー走行ミュージックについて

この曲は単音でできていますね。まず調は何でしょうか。Dマイナー〈Dm〉です。では，コード進行は？　Dm－Gです。

このコード進行は独特の響きを持っていまして，なかなか薄暗いカッコよさがあります。よくロックのナンバーではこのコード進行だけで作られているものがありますので，調べてみましょう。それによってこの進行の色合いを耳で覚えてください。また，クラシックでも，ジャズでもありますが，たいがいやや郷愁をたたえた曲になっています。例としてドビュッシーのバイオリンソナタのでだしの部分を聴いてみてください(調はちがうので，やや雰囲気も異なりますが…）。

リズムの特徴は，ハネとシンコペーションにあります。小節線をとびこえて，音符がおててつなぎ（楽隊用語である！）をしていますね。これにより，スピード感を強調しています。おそらく効果音を充実させるためにゲーム中は単音の音楽という方法を取ったのでしょうが，それを貧弱なものにしないために工夫しているのがわかります。今でしたらおそらく16ビートのリズムビシビシの音楽になっていたでしょう。そういう，ある意味では安易な方法を取らない，いや，取れなかったところに，逆にゲーム・ミュージックが進化してきた理由があるのです。

ハイスコア・ミュージックに関して

これも単純な曲ですね。音楽の構成としては，1～4小節のリズムを基本にして，これをくり返しながら，少しずつ音が変わっていくものになっています。とくに9～12小節は1～4小節の変奏で，3か所音が変わっているだけです。1～4小節をAというパートとすると5～8がB，9～12をAダッシュと考えられ，13～16がCで

す。

このようにシンプルながら構成感をキチッとだせば，まとまりのよい曲になりますので，参考にしてください。よく，はじめてオリジナルなメロディを作ったといっては，まるで構成感の欠如したものをヒトに聴かせたりするお方がおられますが，聴くほうにとっても，キチンとした構成感があったほうが，耳にすんなりと入ってくるものなのです。

あまりギチギチに構成に縛られるのも味けなくなってしまって考えものですが，まずはキチンとした形式を自分なりに考えつつ曲を作るようにしましょう。

ニューラリーXなのである

ラリーXがでてすぐ,大幅なバージョン・アップが敢行されました。それがニューラリーXです。音楽も充実していますので，さっそく聴いてみてください。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート・ミュージンク
3．BGM 1
4．BGM 2
5．BGM 3
6．チャレンジング・ステージ・スタート・ミュージック
7．ハイスコア・ミュージック

ラリーXからそのまま受け継いだ音もいくつかありますが，かなりの新曲がふくまれてもいます。

一番の特徴はBGMでしょう。3曲も新曲が追加されています。

3曲のBGMについて

譜面を見てください。まず気がつくことはなんですか？　ベースですね。低音部が3曲とも共通しています。微妙に変わってはいますが，基本は同じです。ララララ－レレレレ，つまりA－Dというコード進行を維持しているわけです。

ゲームのトータリティがこの手法によって強調されています。が，おなじ雰囲気というわけではありません。

BGM1はラリーXのハイスコアと感じが似ていますね。これは，1小節目のミ－ドのシャープ－ミという音の動きがもたらすものです。両者のでだしはおなじものなのです。

この曲はほのぼのとした曲ですが，それもハイスコアから受け継いだものだと思われます。

BGM2はどうでしょう？　ちょっと変わった感じのメロディですね。これは，7度（ここではソ）が半音さがるか，さがらないかということででてくる雰囲気です。また，4度（レ）を効果的に入れる，というのもこの手の曲の重要なポイントです。

こういう音の作りかたは中期～後期のビートルズが得意でした。「マジカルミステリーツアー」というアルバムを聴いてみてください。あるでしょ？　こういう雰囲気の曲…。当時は，サイケ・サウンドなぞと呼ぶ人もいました。最近ではYMOがワザとビートルズっぽい効果をねらってこういう音を使っていました。

かなりロック色のでた曲になっているといえるでしょう。

BGM3は…。おおーっと，でましたっ!!ドトーのナムコ・サウンド!!

こうでなくてはナムコではありません！なにもいうことはありません。パックマンのパックマンショー・ミュジックや,ラリーXのゲーム・スタートと聴きくらべてください。わかりますねーっ!?

ザッと見てきましたが，3曲とも同じ伴奏形を持ちながら，それぞれまったく個性のちがう曲に仕上がっているのです。やはりゲーム・ミュージックの作曲家は引きだし(自分のなかのストック…つまり音楽性）が広くなくてはイケナイのだ，という好例でありました。

チャレンジング・ステージなど

やはりどこか伝統のナムコ・サウンドを感じてしまうチャレンジング・ステージです。これも7度の音，および終止の形によって感じさせてくれるのでしょう。基本的には分散和音なので，例によってマネしましょう。

ハイスコアについてはラリーXと同じ曲です。同じ曲ですが，調がちがいます。オリジナルはCメジャー〈Cmaj〉でしたが，ここではGメジャー〈Gmaj〉に転調されています。なぜですか？　なぜでしょうねえ…。統一をはかるためにはAメジャー〈Amaj〉でよかったはずなんだけどなあ。ワカリマセン。

アレンジについて

安易といっておきながら，やってしまいました。16ビートの登場です。BGM2とBGM3を使いました。BGM1は入れるとモロに音楽の感じが変わってしまうので，申しわけないけどパス。

アレンジといってもリズムとベース，和音の追加を行なっているのみです。皆さんが打ち込まれるときは，ドラムを中心にいじってみてください。自分なりに気持ちのよいスピード感，疾走感をだすべくがんばってみてくださいね。

RALLY-X

1 クレジット音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



3 マイカー走行ミュージック



4 ラウンド・クリア音



8 スペシャル・チェックポイント通過音



7 チェックポイント通過音



5 チャレンジングステージ・スタート・ミュージック



10 燃料得点加算音



11 煙幕発射音



9 エンプティ(燃料切れ警告)音



12 ボーナス音



6 ハイスコア・ミュージック





NEW RALLY-X

1 クレジット音



8 エクステンド音



2 ゲーム・スタート・ミュージック



6 チャレンジングステージ・スタート・ミュージック



7 ハイスコア・ミュージック



3 BGM (1)



4 BGM (2)



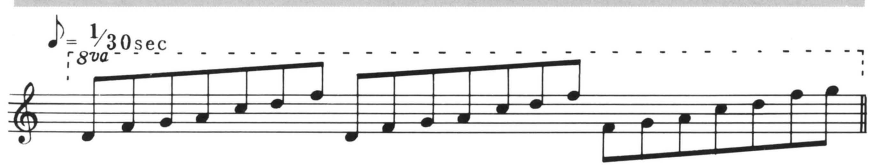
5 BGM (3)



9 チェックポイント通過音



10 スペシャル・チェックポイント通過音



11 燃料がなくなる！ 警告音



13 サービス・スイッチ音



12 ボーナス加算音



14 煙幕発射音



「ラリーX／ニューラリーX」アレンジスコア

ニューラリービート




B
C
gliss.down
gliss. down


D.S.

正統派ポップ・メロディのミリョク十分！

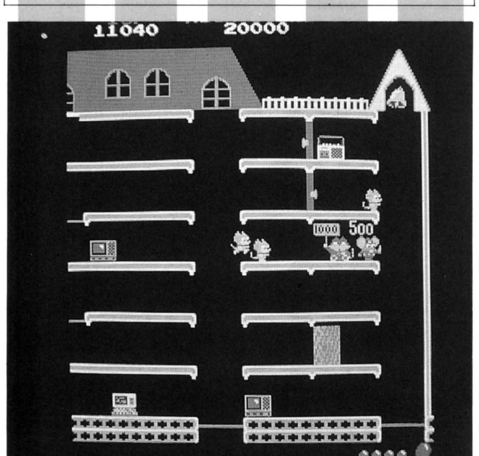
MAPPY

1983年3月発売

『マッピー』，このタイトルを見ただけで，あの素敵なサウンドが聴こえてくるような気がしませんか？

主人公の〝マッピー〟と，その好敵手〝ニャームコ〟というのは，ナムコが開発を手掛けていた迷路脱出ロボットからとったキャラクターです。今や彼らも，パックマンやカイ，ギルと並んで，ナムコの顔と言えるでしょう。

『マッピー』の最大の特徴は，以下の２点に集約されると思います。一つは，「ドア」というフィーチャー。これをボタンによる遠隔操作で開閉して，敵をワナにはめるというテクニック等のユニークさは，さすが「アイデアのナムコ」と言う外ありません。もう一つは，トランポリンという奇抜な移動システムです。この移動システムのため，『マッピー』は迷路ゲームであるにも関わらず，２方向レバーですべての移動をまかなってしまっているのです。あくまでシンプルさを追究するナムコの姿勢は，こんなところにも顕われていたのです。



ネコがうじゃうじゃいるのだよ

今，この原稿を書いているのは某都下の某小平市のアパートですが，どーゆーワケかこの回りにはネコがたくさんいるのであります。彼らはじつに親切でして，

Ａ．シンセサイザの上を走り回る

Ｂ．原稿に足アト，ツメアトをつけて回る

Ｃ．勝手にフロに入る

というようなことをしてくれます。そんなわけで，わたしは彼らをミューキーズと呼んでいます。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート音
3．メインBGM
4．ラウンド・クリア・ミュージック
5．ボーナス・ラウンド・スタート・ミュージック
6．ボーナス・ラウンドBGM
7．ボーナス・ラウンド・オーバー・ミュージック
8．ゲーム・オーバー・ミュージック
9．名前入れミュージック
10．名前入れ終了ミュージック

大ヒットBGM(!?)なのだな

私はここ１か月の間に，マッピーのメインBGMがTVで流れているのを数回耳にしました。ウーム，ヒット作！　しかもちゃんとPSGの音ではありませぬか！

この曲はじつになつかしいポップスの臭いがします。マンハッタン・トランスファーなんかがやっても楽しそうだな。

曲は４分の４拍子，ト長調です。符点を中心にしたハネるリズムで貫かれ，全体は大きくわけて四つの部分にわかれています。１番目はみなさんご存じのテーマ部。ここが12小節(くり返しは数えず)。つぎに転調してハネるリズムのアルペジオとゆるやかなメロディ。これが８小節。さらに元の調にもどってイントロ風の上昇が４小節。さらに37小節から16小節新しいパートが加わります。

この曲の魅力は，やはり冒頭のテーマの親しみやすさでしょう。ここのコード進行は，

B_7 - E_7 - Ａマイナー〈Am〉- D_7 - G

とまとめられますが，みなさんもこの進行で何曲か書いてみては？

また，メロディを楽しくしているのは，ベースラインの力が大きいのです。この１～４小節のリズム，よく使用されますので，自分のモノにしておきましょう。〝使える〟パターンですから，ライブラリーにしておいてソンはありません。よくパソコンのゲームなどの音楽では，ベースがアキもせず８分音符きざみパターンをやっとりますが，愚の骨頂です。無論，効果があると思われる場合には８分音符のみ！　というのもドンドン使ってよいのですが，ソレばっかり，というのは貧困なモノをつい感じてしまいます。

ポップ系の音楽において，リズムのアイデアというのは命なのですから。

ボーナス・ラウンドBGMのコト

これもポップな曲で，じつにニギヤカであります。ベースは符点４分，符点４分，４分というリズムが基本ですが，このベースのリズムは南のほうを感じさせてくれます。ラテンっぽくするときも応用可能でしょう。

ただ，今回はちょっと文句をつけたいと思うのです。この曲に…。

この曲は４声部で，１段目がメロディ，２段目が和音（アルペジオで）を支え，３段目が２段目に準じつつ，よりカウンター・

ライン風の動きで，4段目がベースですね。

さ，よーく見てください。とくに1，2，3段目の音をくらべてください。

ブツかっているでしょ？　ソとファとラとか，平気で追突事故を起こしている。

この曲のデキが悪いとかいうのではなく，かつ，ワザとブツけているんだという可能性も承知の上で，あえて書きます。

これをやってはイケマセン。

なぜあえてダメと言うか？　その理由を書きます。

複数の声部（パート）があった場合，私もふくめて，多くの人はついつい一つ一つのパート，それぞれの流れに目をうばわれすぎてしまいます。つまり，横の線にだけ気をとられて，タテの線，つまり他のパートとのバランスや和声的な関係を見すごしたりする場合があります。この曲の場合も，横の流れ，つまりパートごとのラインはよいのですが，にもかかわらずブツかっています。これは，横を守るためにあえてタテを無視したとも考えられますが，にしては，横の流れの素直さにくらべ，タテのブツかりかたがギコチなさすぎる。言いかたを変えれば，ブツかりを期待して各パートを書いたとは思えないのです。

私もこういうミスはよくやります。無論ワザとブツける技も，私は好きなのでよく使います。しかし，この曲のように少々無神経にブツけてはイケマセン。

つねにヨコ（メロディとして）とタテ（コードとして）両方に心を配るようにしましょう。

名前入れミュージック――天下のナムコサウンド登場

いやァ，でてしまいましたね！　ブルーノートと6thを多用する，あのパックマン以来の秘伝のゲーム・サウンドが，マッピーでは名前入れで登場しているのです。

この曲はモロ，ブルース的で，テンポをおとしてサックスなどで演奏したりするとそのままハマリそうですね。

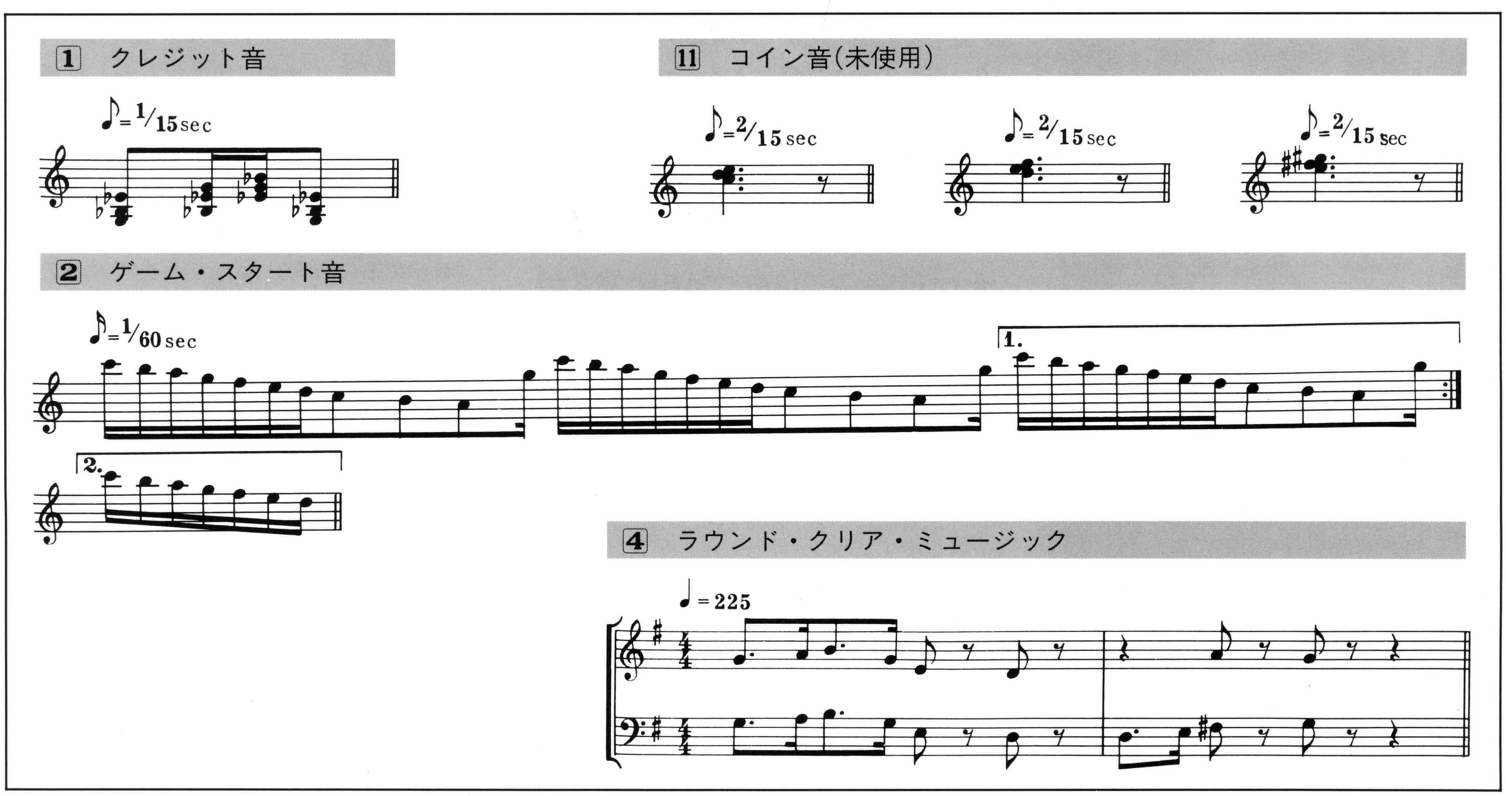
ナムコのほかのタイトルの中では，ニューラリーXの BGM3 がとってもソックリな曲の作りかたをしていますから，楽譜を見くらべ，音を聴きくらべてみてください。似てるでしょう？　3度の音がフラットしていることや，5度の音への上昇が半音階的に行なわれること，6度の音への下降など，作者のクセがでています。どうやら同じスタッフの手によるもののようですね。

アレンジについて

タイトルどおり，このスコアはきわめてベーシックな要素のみしか入っていません。白いままも同然です。オリジナルのBGMよりはるかにコンパクトであっさりしています。これはぜひ，各自でイジり回してみてください。まずはベースのアイデアから考えてください。構成をふくらめるのもよいと思います。

イントロはとくにスカスカにしてありますので，イロイロと工夫する余地があるのでは？

マッピーをこんな形にしたのは，このテーマが好きだからです。良いメロディであれば，ほかの余分なものはイラナイ，というのも重要なアレンジ・テクニックです。



12 スタート前のマンガBGM



3 メインBGM




8va





5 ボーナス・ラウンド・スタート・ミュージック



6 ボーナス・ラウンドBGM




8



13 ボーナス・ラウンドの大風船クリア音



7 ボーナス・ラウンド・オーバー・ミュージック



8 ゲーム・オーバー・ミュージック



14 エクステンド音



15 トランポリン・ジャンプ音



16 ターゲット・クリア音



9 名前入れミュージック





10 名前入れ終了ミュージック



17 マイクロ・ウェーブ音



18 第１スパート音



19 第２スパート音（御先祖様登場）



20 ミス音



21 ベル落とし音



「マッピー」アレンジスコア

ベーシック・マッピー




B


C
D.S.

サンプリング音声の元祖!?

KING & BALLOON

1980年6月発売

王様の耳は…ウサギじゃーないよね

ナムコ初期タイトルの一つ，キング&バルーンです。

1．クレジット音
2．ゲーム・スタート音
3．王様下降音
4．風船下降音
5．風船やられ音
6．王様連れ去られ音
7．ゲーム・オーバー音

この革命的サウンドの進化

なにがスゴかったかっつってそりゃもうアナタ，このタイトルはパックマンなどと同世代の古いゲームにもかかわらず，

「し，しゃべッたァー！」

のでありますヨ！

ヘルプだとか，サンキューだとか口をきいたんですね。今でこそPCMによる音声チップは一般化していますが，やはり当時は新しいアイデアでした。今回，残念ながら声のほうは収録（楽譜，書くのかしら？）できませんでしたが，このゲームのサウンドを語るとき，やはり「しゃべった」ことは特筆すべきことと思い，書きおきました。

ゲーム・スタートなど

クレジットはハ長調のスケールです。みなさんもこの手の効果音は作られたでしょ？　単にスケールを鳴らすだけでも効果音は作れる！の見本ですね。

ゲーム・スタートは，調整記号はつけませんでしたが，ト長調です。レ－ド－ラ－ソという音列が印象に残ります。

王様下降音はトリルとスケールのダウンによって作られています。ファソファソ…のトリルのあと，ファからのスケール・ダウン。オクターブさがるところまでを一つのカタマリと見なせば，これが4回でてくることになりますね。音程を変え，また，3回目からはCに転調しています。基本的にはクレジットと同じく，シンプルなスケールがモトになっています。

王様連れ去られ音など

王様連れ去られ音は，八つの音が1単位となっています。一番はじめは，

ド－レ －レのシャープ－ミ－ファ－ミ－ミのフラット－レ

です。ドからレが全音あがりますが，ほかは半音の上昇と下降で，この音列が半音ずつ転調しながらドンドンあがっていくわけですね。パックマンのところの効果音でふれたように，このような音の使いかたは一つのテクニックとして確立しているようです。

では，風船下降音はどうでしょう？　王様連れ去られ音と見くらべてみてください。

なにか気がつきましたか？

では，風船下降音の音を調べてみましょう。これも八つの音を一つのカタマリとしてできていますね。

ミ－レ－レのフラット－ド－シ－ド－ドのシャープ－レ

おやおや。これは王様連れ去られ音の一カタマリを，サカサマにしたものではないですか！　おもしろいでしょう？

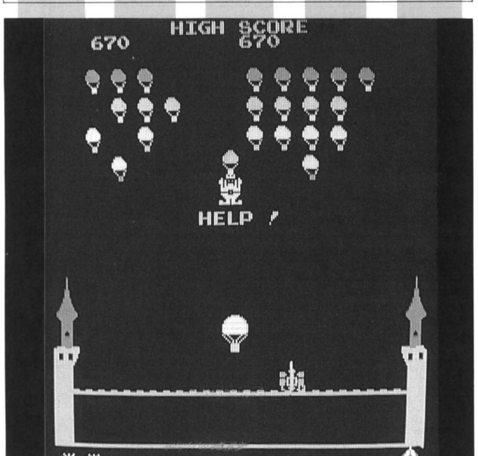
こんなところで音のトータリティがでているのですね。

風船やられ音はワリと感性的に作られているようです。ゲーム・オーバーはドド，ソラ，ソラ，ド，ド，というCメジャー<Cmaj>でよく終止に使われる音形をそのまま使用したものです。

『キング&バルーン』は，ナムコ初の“しゃべるビデオゲーム”として知られる作品で，内容的には，同社『ギャラクシアン』の延長上に位置するシューティング・ゲームと考えてよいでしょう。

ゲーム・システム上で特筆すべきは，ゲームの第1目的が，城の王様（キング）を守ることであるという点です。王様を守り切れずに，既定回数，敵バルーンに連れ去られてしまうとゲーム・オーバーとなります。そのかわりに，プレイヤーの砲台は，何回やられてもかまわない，というルールになっています。とはいえ，あまりにバンバンやられていると，王様が連れ去られやすくなります。その辺を考えて，どこまで危険の中に入って行くか，そこに『キング&バルーン』の駆け引きがあります。

なお，このゲームにおける合声音声は，「ヘルプ！」「サンキュー」「バイバイ！」の3種類です。すべて王様の台詞と思われますが，敵にさらわれて「バイバイ！」とは，この王様は一体，何を考えていたのでしょうか？ナムコゲーム史不思議の一つと言われています。



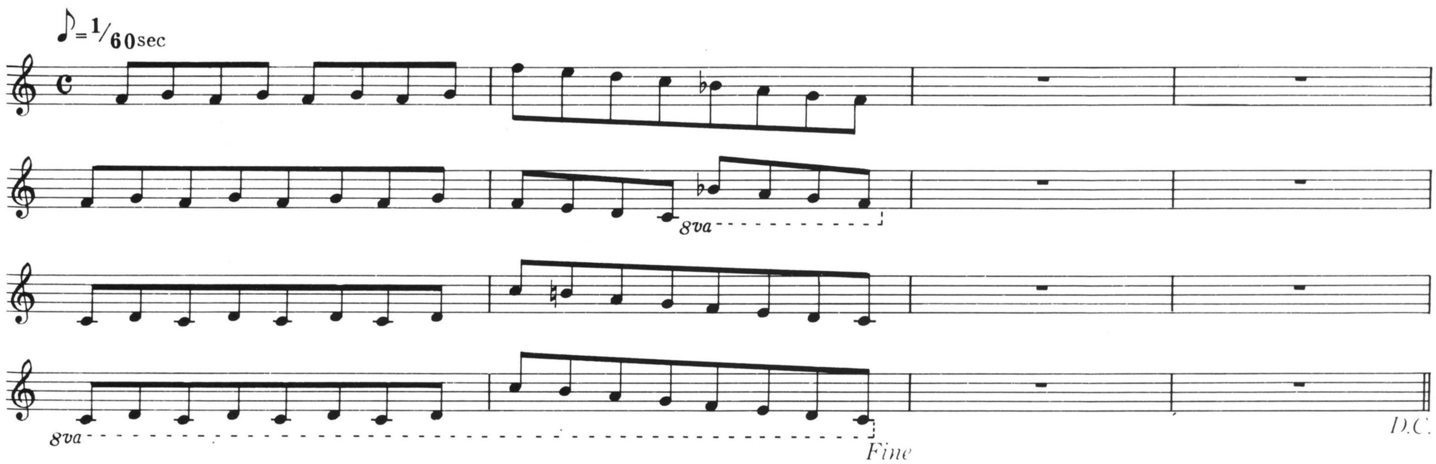
1 クレジット音



2 ゲーム・スタート音



3 王様下降音



4 風船下降音



5 風船やられ音



6 王様連れ去られ音



7 ゲーム・オーバー音



8 エクステンド音



効果音とスケールのおいしい関係

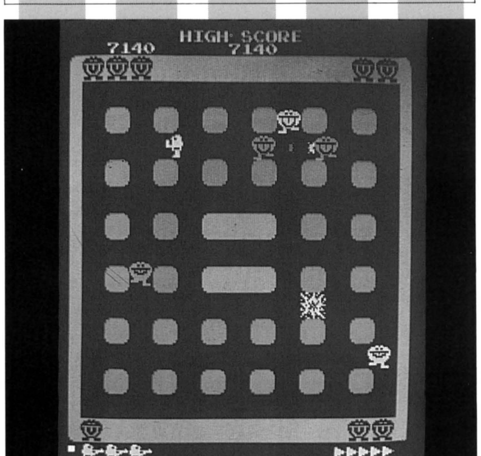
WARP & WARP

1981年7月発売

『ワープ&ワープ』は，コミカルなキャラクターの楽しさと，思考性の高いゲーム内容とがミックスされて誕生した作品です。

このゲームの大きな特徴は，フィールドが2種類存在するということです。一つはスペース・ワールド。何の障害物も存在しない空間で，弾を撃ってベロベロをやっつけます。3匹連続で同色のベロベロを倒すと，高得点のミステリーベムが出現します。もう一つのフィールドは，メイズ・ワールド。こちらはグリッド状に仕切られた迷路になっており，時限爆弾を仕掛けてベロベロを爆風に巻き込んで倒します。1度にたくさんのベロベロを倒すと高得点です。二つの空間は，画面中央にあるワープ・ゾーンを通じて移動します。「ワープ」の文字がでたときに入ると移動することができます。

また，もう1点，この作品には大きな特徴がありました。ナムコゲーム初のEVERY EXTEND システムを採用しているということです。以後，このシステムは，『ギャラガ』『ボスコニアン』など多くのナムコゲームに流用されることになっていきます。



つい頭を使ってしまう ワープ & ワープ

ワープ&ワープは，つい頭を使ってしまったりしたゲームじゃなかったでしょうか？ なにか，あのキャラ・デザインが，そしてカタカナでてでしまうタイトルが，思いっきし時代の郷愁(きょうしゅう)をさそってくれます。

1．ゲーム・スタート
2．ベロベロ歩行音
3．ベロベロやっつけ音
4．ワープ音
5．時限爆弾セット音
6．エクステンド・ミュージック
7．ラウンド・クリア・ミュージック
8．ハイスコア・ミュージック

ほとんど単音の短い音ばかりである。こいつは困ったあ!

困っちゃったなー。ホトンド書くネタがないじゃないですかあー。どしよ。しばらく曲がイッパイあったので，気楽に書けていたのにー。ブツブツ…。

全体的にキーはCに統一されています。ゲーム・スタートは，

ド－ファ－ドのシャープ－ファのシャープ－レ－ソ

という，4度の上昇を半音ずつあがりながら3回くり返す。という音形が特徴的ですね。

コジつけくさくなりますが，ベロベロ歩行音もこの4度上昇の半音ずらし，の影が残っているようです。

ベロベロやっつけ音と，時限爆弾セット音は，両方同じドレミの音形です。

ラウンド・クリアは，

ドシラソファミレド

でございますね。ハイスコアのでだしも

ソファミレドシラ

ですが，ごくフツーのCのスケールを基調にするシンプルさが，このタイトルの音のイメージの基本としてあります。

いよいよ困ったゾ!

いよいよネタ切れだァ！ というわけで再び効果音の作りかたのカンタンな方法マニュアルです。

① フツーのスケールを使う。

これは，クレジットやアイテムなどに使うのが良さそうです。ごくシンプルに上昇と下降の組み合わせで作ってみましょう。

② 半音階的音列を使う。

これは，パックマンやキング&バルーンでも使われていますが，モンスターの音ややられちゃったのよお！というときに使うといいようですね。半音をいくつか使って音列を作り，それを半音または全音ずつ上や下へずらしていけば，よい結果が生まれます。

③ 不協和音程を使う。

無機的な印象を与えたいときに使えばよいのです。たとえば，ドとファのシャープなどはかなり不協和な音程ですが，こういう音程のジャンプをくり返していけば，かなりソレっぽくなることと思います。けっこう強いモンスターなどの効果音に向いているでしょう。

MUSIC LIBRARY

1 ゲーム・スタート音



2 ベロベロ歩行音



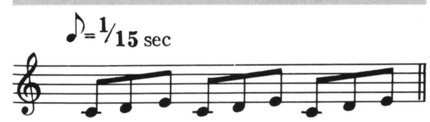
3 ベロベロやっつけ音



4 ワープ音



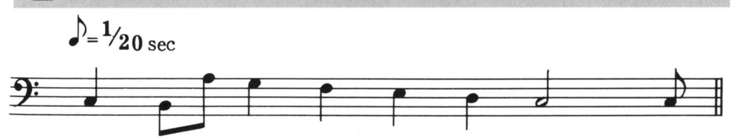
5 時限爆弾セット音



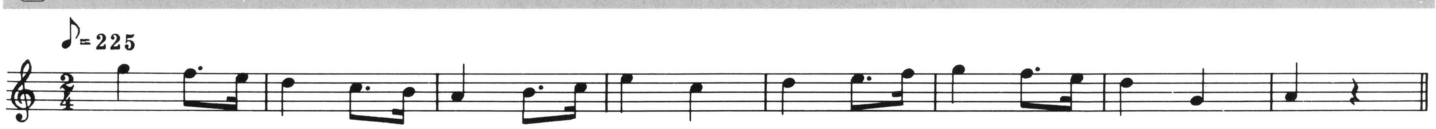
6 エクステンド・ミュージック



7 ラウンド・クリア・ミュージック



8 ハイスコア・ミュージック



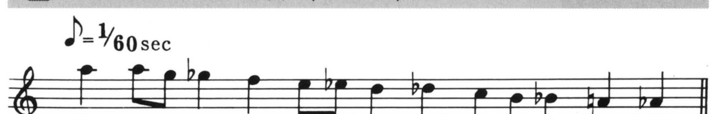
9 ミステリー・ベムやっつけ音



10 ミステリー・ベム登場音



11 ハンターやられ音（その1）



12 ハンターやられ音（その2）



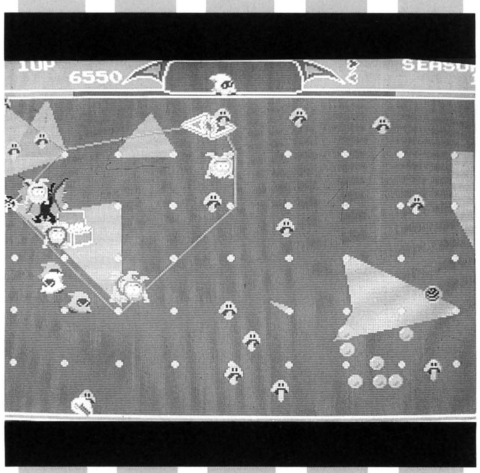
ラテンのリズムを生かした陽気なBGM

LIBBLE RABBLE

1983年10月発売

『リブルラブル』，ナムコ・ファンの第1世代で，この作品に強い愛着を持っている人は非常に多いことでしょう。その奇抜過ぎるゲーム・アイデア，まったく新しい操作感覚，慣れるとかなり遊べるサービス精神旺盛な難易度設定，そして名曲の多いことで知られるナムコ・ゲーム・サウンド史の中でも屈指の名曲と名高い各種BGM等，不思議な不思議なゲームの世界に僕らを誘ってくれた，それが『リブルラブル』です。

ラインで結ばれた二つのキャラクター（リブルとラブル）をツイン・レバーで操作し，フィールド上のクイに，そのラインを引っ掛けて，いろいろなものを囲んで（バシシ）いきます。一口で言ってしまえば，このようなアイデアのゲームですが，これだけのことを実現するためにプログラマーにかかった負担は，絶大なものでした。当時，ナムコでもっとも実力を持ったプログラマーが開発を担当し，苦心の末に作りあげたと聞きます。それほどの人が作っても，最終的にこのゲームには，多くのBUGが残ってしまったということも有名です。



うっかりすると人生の喜びを見いだしてしまったりしそうなリブルラブルなのだ

そおなンですよお，この作品はどーもそういうイカンところがあるよーな気がするのでありますね。ホラ，BGMのテーマなぞ耳にすると，つい暗～くディスプレイの前に座っている自分がアホに思えてきたりして…。

1. クレジット音
2. ラウンド・スタート・ミュージック
3. BGMイントロ
4. BGM
5. オーバー・チャージ時BGM
6. 宝箱出現ファンファーレ
7. フラワー完成ミュージック
8. ゲーム・オーバー・ミュージック
9. 名前入れミュージック
10. 結婚行進曲

ううーむ，こうしてタイトルを並べてみても（勝手につけたクセに！）人生の喜びとゆーものを感じさせてくれるモノがございます。

BGMからゆくのである

で，BGMから見てみましょう。この曲は4分の4，ト長調。いわゆるハネるリズムがテーマを支配していますが，これは3連系のノリではなく，キチッとした符点ノリの性格を持っています。

例によって例のごとく横道にそれてみますと，ハネるリズムというのは大ざっぱにわけて，2とおりのノリがあります。

3連系と文字どおりの符点のノリです。

たとえば，ジャズやブルース，シャッフルなどのリズムは，楽譜には符点音符で書かれていることが多いですが，もし，プレイヤーがその楽譜どおり演奏したりしたら，まったく音楽になりません。聴いていても，ごくつまらない，生命力のないモノになってしまいます。

こういったジャンルのとき，符点音符はたいがい（とくに指示のある場合を除き）3連として解釈されます。つまり，3対1のリズムではなく，2対1ぐらいの感じでプレイされるのですね（ただし，正確に3連でやってもジャズにもブルースにもなりまセン。ここがムツカシイ…）。

BGMにもどりましょう。テーマはダンサブルで明るい性格を持っています。

和音進行は，

G－D－Aマイナー〈Am〉－G－Am－E_9－C－D－G

というのが基本になっています。ベースは4分が前半，後半は16系の性格を持った8分ノリのリズムです。

さて，和音のトップ（一番上の音）を見てください。何やら動いていますね。

1小節目は，レ，ミ，ファのシャープ，ミ，ファのシャープ，ミ，です。2～3小節目もコードが変わらず，トップが同じ動きをしていますね。

これは，同じコードが何小節かつづくとき，単調さを避けるためによく使われる手法です。トップノートの動きを考慮に入れて，1小節目の中の和音を考えてみると，

G－G_6－Gメジャー7〈$Gmaj_7$〉－G_6－$Gmaj_7$－G_6

になり，響きの変化がでているのがわかります（ちなみに，このような場合によーく使われるフレーズをリコシェと呼んだりします）。よくお目にかかるリコシェには，たとえばコードがCで，2小節つづく場合の

ド－シ－シのフラット－ラ

とか，Aマイナー〈Am〉の場合の

ラ－ソのシャープ－ソ－ファのシャープ

などがあります。この場合，コードの響きは，前者の場合，

C－Cメジャー7〈CMaj$_7$〉－C$_7$－C$_6$

後者の場合，

Am－Aマイナー・メジャー7〈Ammaj$_7$〉－Aマイナー7〈Am$_7$〉－Aマイナー6〈Am$_6$〉

となります。

BGMの後半になると一転してリズムをベースが受け持ち，コードのリズムは消えて，かわりにトリル風の動きで変化をつけています。こういうトリル風のアイデアはリズムが強調されすぎたりすることがあるので，使うときにはバランスに注意するといいと思います。

なお，ボーナス加算音はBGM前半のコードのリズムのアイデアで作られているものです。

オーバー・チャージ時のBGMなど

オーバー・チャージ時のBGMは，2小節のフレーズのくり返し(コード・チェンジによる多少の音の変化はあるものの）によってできています。ロックにはギターリフだけをくり返し，それによってできている曲も多々あります。参考にしてください。

フラワー完成ミュージックはDマイナー〈Dm〉の曲でどことなくピアノの練習曲のような作りをしています。ね？ ピアノを習ったコトのある人には，そこはかとなくなつかしい思いを抱かせる曲ではないでしょうか？ でだしのところの音の使いかたは，どことなくバロック風ではないですか？

名前入れである

これはBGMに呼応して作られていますね。テーマのリズムがそう感じさせてくれます。

おっと，オモシロいことに気づいたゾ。

あのですね，このメロディの音符の頭を結んで，線を書いてみてください。山型の線がひけるでしょう？

メロディというのはたいがいなだらかな山型を示します。が，これほど〝山型〟のは珍しい。

どんなメロディにも何回かの〝頂上〟があります。それの中でも一番高いところが，いわゆる曲の〝ヤマ〟になっている場合が多いようです。この曲はイキナリ一気に昇っていますが，ほかの曲はどうでしょうか？ いろいろなメロディの〝形〟を調べていくとオモシロいですし，曲作りのうえでとても参考になると思います。

アレンジ(?)について

ラテン風のイメージをだすためのアイデアを示したものです。このあとはみなさんが，音色を変えたり，リズムをいじってみたりして完成させてください。

とにかくダンサブルにしましょう。

ヨロシク。



3 BGMイントロ



4 BGM





5 オーバー・チャージ時BGM

♩= 150



6 宝箱出現ファンファーレ

♩= 150



7 フラワー完成ミュージック



13 バシシ音



14 バシシ時の宝箱存在音



9 名前入れミュージック




2.

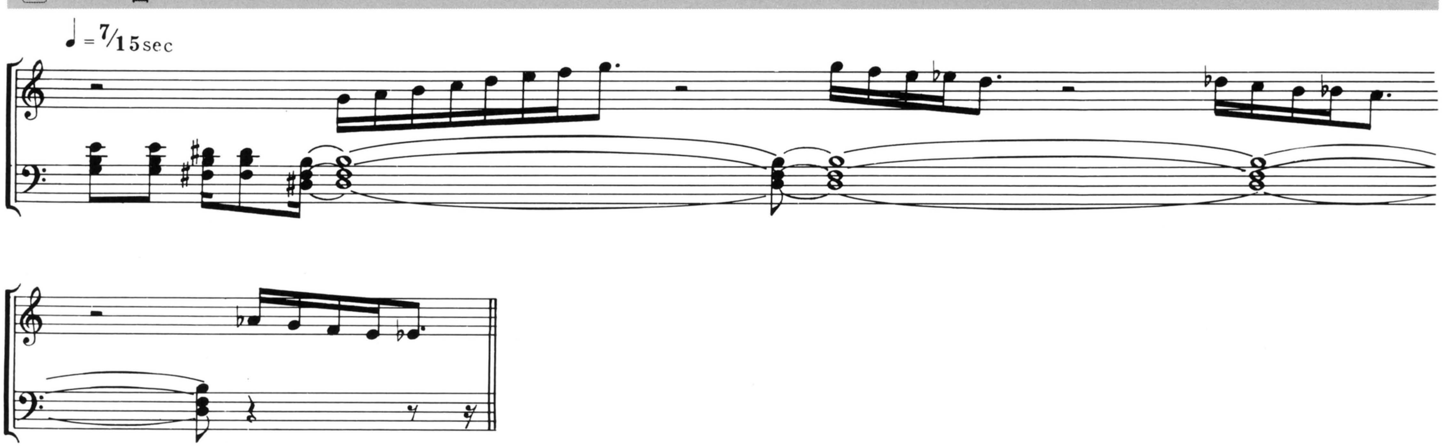
8 ゲーム・オーバー・ミュージック



10 結婚行進曲



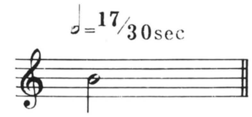
15 ミス音



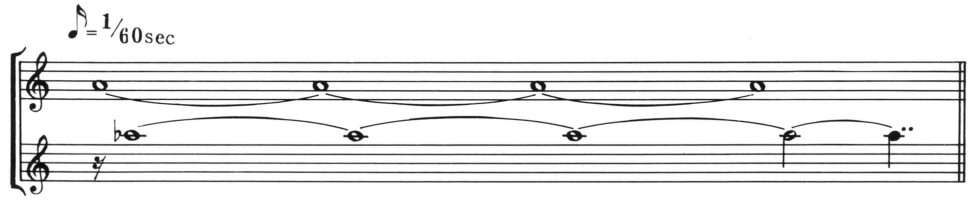
16 キラー，シェアー，チェンジャー出現音



17 シェアーに切られた音



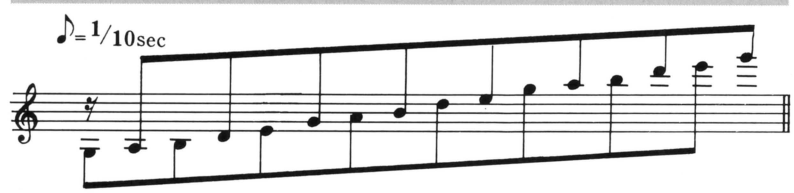
18 エネルギーがなくなるとき，オーバー・チャージ終了の警告音



19 エネルギー加算音



20 エクステンド音



「リブルラブル」アレンジスコア

リブルラブル・カーニバル







ホールトーン・スケールで分子の浮遊感を表現

PHOZON

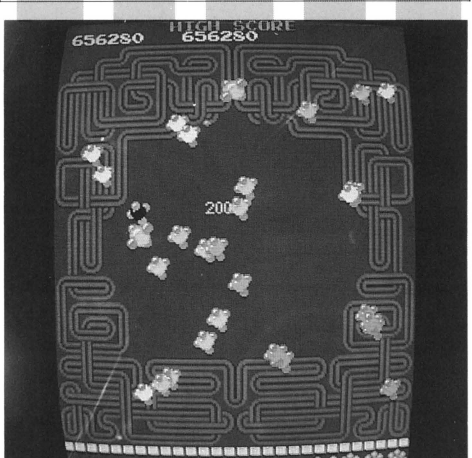
1983年8月発売

『フォゾン』は，「前衛ゲーム」「右脳トレーニング」などの触れ込みで登場した，実に変わったゲームです。

ケミックというキャラクターを操作し，画面を飛び回るモレックをつぎつぎと結合させていき，毎面スタート時に指定される形を完成させるというのが，ゲームの大筋です。

グラフィック・デザインは，なぜか化学的なイメージで統一（？）されています。中でも，背景に化学式がビッシリ書かれているなどというデザインには，驚かされたものです。サウンドもそれに合わせた大変特異なもので，ゲーム内容の異色さと共に，強く印象に残っている人も少なくないでしょう。

敵キャラクターのアトミックが立体的に絡み合うアニメーションや，プレイヤーがミスをしたときに花火のように飛び散るシーンなど，当時としては非常に工夫の跡が見られ，いろいろな意味で実験的色合いの濃い，おもしろい作品であったと言えるでしょう。



C_2H_5OHなのである

そんなわけで，C_2H_5OHにお世話になりっぱなしの筆者であります。何しろ化学にうとい私は生化学という学問が苦手で大学を辞めたというウワサまであり，そのためC_2H_5OHのファンになっているわけですね。

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート音
3．平常時BGサウンド
4．反撃可能時BGサウンド
5．ラウンド・クリア・ミュージック
6．ラウンド再挑戦音
7．ゲーム・オーバー・ミュージック
8．1位名前入れミュージック
9．2～5位名前入れミュージック

クレジット音のフシギさ

クレジット音って，何かフシギな感じがしません？　フォゾンのゲーム内容には合っているけど…。

どうやったらこんなサウンドになるんでしょうね？

まず気づくのは，そう，2度でブッつけていることですね。それから何でしょう？このサウンドの秘密は…。

そう，音階にあるんです。

上のほうの音を拾ってみましょう。

レ－ミ－ファのシャープ－ソのシャープ

ですね。この四つの音のあいだは，それぞれ全音（いわゆる〝1音″というヤツね）ずつはなれています。ふつうのスケールだと四つ音があがればどこかに短2度（半音。たとえばミとファ，シとド）が含まれるものですが，ここにはありません。

音階内のすべての音の間かくが全音でできているものを全音階（ホールトーン・スケール）と呼びます。この音階は，すべての音が平等に聴こえるので，どこに動きがあるのかわからず，浮遊したような，不思議な雰囲気を持っています。

フランスの作曲家ドビュッシーが好んで使ったものです（興味ある人はドビュッシーを聴いてください）。

じつはパックランドのBGMにもちょっとでてくるのですヨ。調べてみてください。（パックランドだよ）。

効果音の特徴について

聴き，かつ楽譜を見ればよくわかると思いますが，音の大きなジャンプ（広い音程を飛ぶコト）がたくさんありますね。これを細かいリズムで行なうことにより，

A．ミクロのイメージをだす。分子運動の雰囲気とか…。

B．広い音程──→狭い音程で結合，その逆で分離のイメージをだす。

の，二つの効果をねらって，それが成功していると思います。

二つのBGサウンド

平常時のBGサウンドはドから半音でファまであがり，またさがるというものであります。ドの音がイッパイ書いてあるじゃないか，という声もありそうですが，これはベースのようなもの，と考えてください。

モゾモゾ，ワサワサとした動きを表現しているのでしょうか？

反撃可能時のほうは，何だか音があっちこっちへジャンプしていてワケわからない楽譜に見えますが，注意深く見ると，

ド－ミのフラット－ソのフラット－ラ

のくり返しにすぎないことがよくわかります。そう，Cディミニッシュ<Cdim>というコードの分散した形ですね。このコードの分散形がポンポンジャンプして（ときにはオ

クターブ以上！）できたサウンドがコレです。

名前入れのコトなど

1位のほうは
F－G－A
といったコードの分散和音をもとにして作られています。なかなか独特の味わいがありますね。私は個人的には2～5位のほうがスキですが…。

1 クレジット音



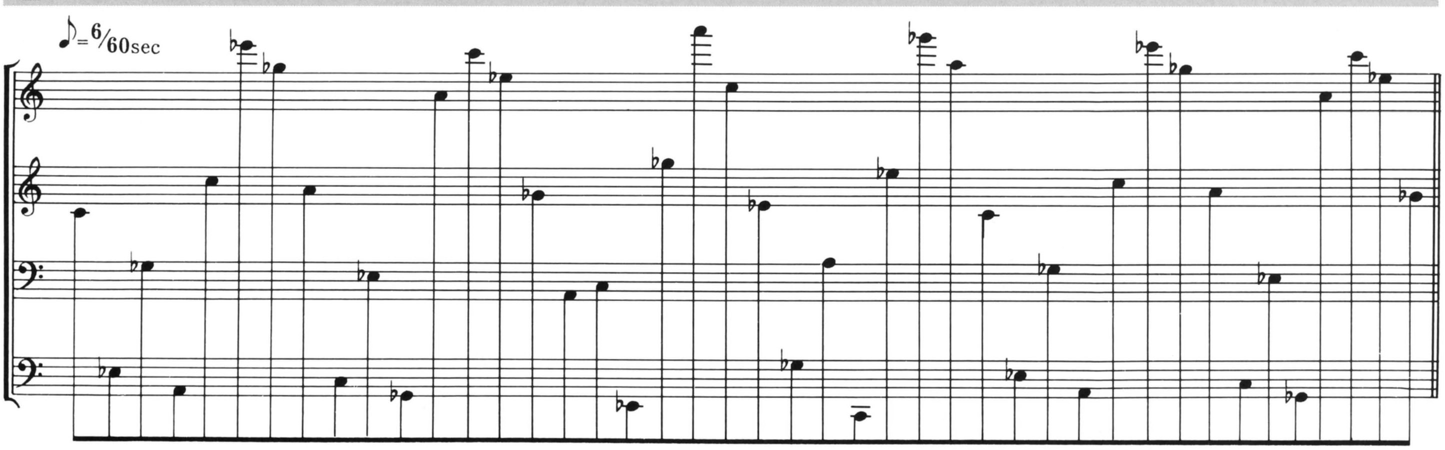
3 平常時BGサウンド



2 ラウンド・スタート音



4 反撃可能時BGサウンド



5 ラウンド・クリア・ミュージック

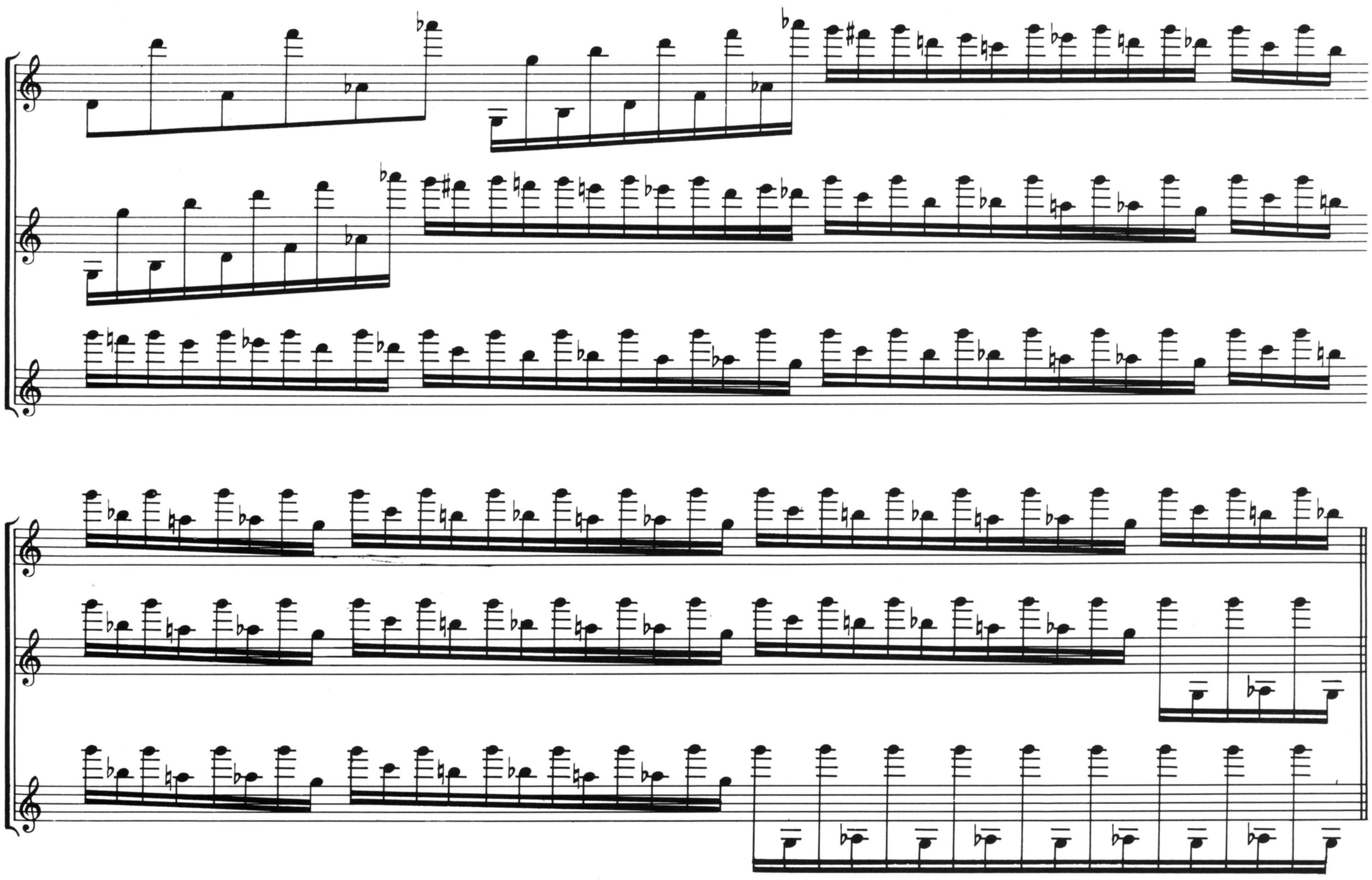


6 ラウンド再挑戦音



7 ゲーム・オーバー・ミュージック





8 1位名前入れミュージック





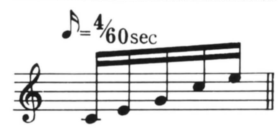
9 2~5位名前入れミュージック



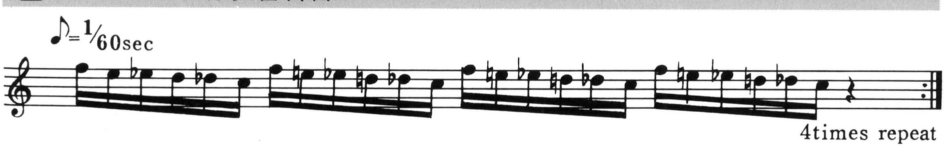
15 モレック出現音



16 モレック結合音



10 アトミック分裂警告音



17 モレック消滅音



11 アトミック分裂音



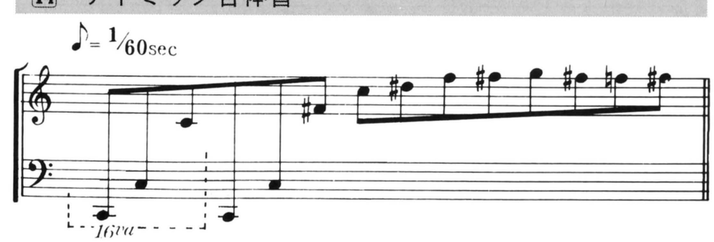
12 アトミック合体警告音



13 アトミック崩壊音



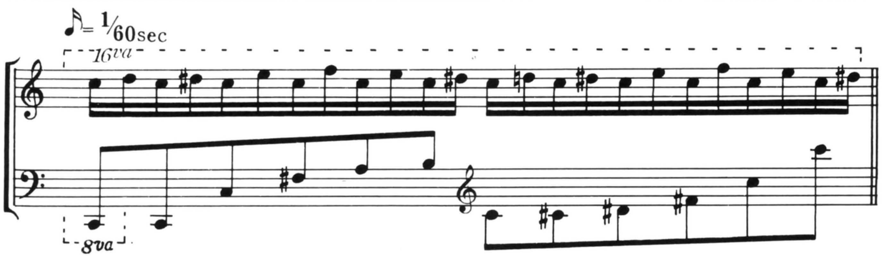
14 アトミック合体音



18 指定形分解音



19 反撃音



20 ボーナス加算音



21 エクステンド音



22 モレック切りはなし音



23 ミス音





24 ニュートロン発射音



ついスウィングしたくなるブルージーなテーマ

METRO-CROSS

1985年5月発売

『メトロクロス』は，未来世界の地下通路をひたすら走り抜く，孤独なランナーを題材とした，タイム・トライアル・ゲームです。

制限時間内に規定のコースを走破して，ゴールのゲートをくぐればラウンド・クリアとなります。が，そこには，ジャンボカン・ハードル，落とし穴などをはじめとする，さまざまな障害物がランナーの行く手を阻みます。こうした障害物に不条理なキャラクターの多いことが，このゲームの不思議なイメージを作りだしており，キューブやジャンボ・タイヤ，ナイト＆キングなどは，その代表的なものです。

ゲームの完成度は高く，その計算されたコース設定等は，マニアに高い評価を受けています。しかし，同時に，要求されるテクニックが，あまりに高度であったため，大衆性の弱い作品であったとも言えます。とくにクラッカー・ジャンプというテクニックなどは，もっとも重要な技であるにも関わらず，使いこなすのがむずかしく，こうした要素がプレイヤーを選んでしまったようです。



ダンディーなメトロクロス!?である

音楽はもちブルーにキメる。俺は栄光のない，孤独な傷だらけのランナーだ。もちろん，俺はさびしくなんかない。今日も自己の限界に挑戦して走る。

ときには空カンにころんでしまうが…。フン，大したことはねえさ。

1. クレジット音
2. ラウンド・スタート・ミュージック
3. メインBGM
4. ラウンド・クリア・ミュージック
5. 残りタイム換算ミュージック
6. タイムアップ・ミュージック
7. ゲーム・オーバー・ミュージック
8. 32Rクリア・ミュージック
9. 名前入れミュージック

BGMがすべてなのである

メトロクロスの場合，BGMがすべてであります。

すべて。つまり，ラウンド・スタートもラウンド・クリアも，ゲーム・オーバーも32Rクリアも，ぜ～んぶBGMのテーマの断片に基づいて作られているということなのです。

ゲームのトータリティをだすときに，確かにとても有効な手法の一つだと思います。ほかのタイトルのところでもふれているので，よーく覚えておいてください。

さて，そのBGMですが，

「原曲がある」

という話を聞いたのですが，無知な私はその曲を知りません。不勉強！　誰か教えてください。

んで，曲のほうはAマイナー〈Am〉のブルース風の仕上がりです。テーマはハネていますが，これは本来３連ノリのものです。ついついジャズ風のドラムを鳴らしてみたくなります。

コード進行は

Am－G－F－E

が基本ですが，ここでは

Am－G－F

の雰囲気をベースのみで表現し，コードはAmのみを維持しています。

このコード進行はロック，ポップス系できわめて多用されるものの一つです。このコードの上にオリジナルのメロディを作ってみては？　伴奏音形はこのままでメロディだけ新しくすることができると思います。それほど応用のきくパターンなのです。

で，メロディですが，でだしが，

「ンチャー」

とばかりに〝弱起ウラノリ〟になっています。こういうリズムはけっこうカッコイイものです。マイナーの雰囲気とも相まって哀感を感じさせるモノがありますね。

メロディの作りかたとしては，メロディでだしの１小節目の動きと，そのつぎのつぎの小節におけるハネながらの五度上昇の動き，この二つがメロディ全体のカラーを支配しています。

注意して五線上を追ってみてください。似たような動きの形がよく顔をだしてくるでしょう？　ですから，このためにこのメロディはとても覚えやすいものになっています。

ポップ音楽においては，反復してメロディを覚えやすくし，かつまた曲のカラーをだす，というのが一番オーソドックスなメロディの作法です。これは，ヘタにやるとただの平凡なメロディになる危険も持っていますが，全体のイメージを傷つけないように変化をつけていけばよいわけです。み

なさんも曲を作るときは，いたずらに思いつきのフレーズをツギハギにしてムリに曲の形にしようとはせず，くり返しをうまく使ってまとめていきましょう。

さきほどブルース風と書きましたが，この曲の場合はロック系マイナー・ブルースの雰囲気と，わりとオールディーズな雰囲気をあわせもっています。

一口にブルースといってもイロイロあります。まず黒人のオジさんが３コードで歌うブルース。そしてジャズの一定のコード進行に基づいたブルース。そしてロック系のブルースです。もしメトロクロスの曲の雰囲気が気に入ったなら，ロック系のマイナー・ブルースや，50年代～60年代のマイナー系アメリカン・ポップスを聴いてみてはどうでしょう？

アレンジについて

ついやってしまいました，３連ノリ。

楽譜には符点で記されていますが，これはすべて３連として打ちこんでください。クォンタイズをいじれればベスト。少しルーズなアト乗りのリズムにしてみましょう。

曲はテーマの構成を変え，少し新しいフレーズを書きたしてまとめました。とくに伴奏にはコラず，雰囲気のみを重視しています。リズムはライドが命。音色にもコッてみてください。

さらにみなさんは，自分なりに考えてメロディを崩し，アドリブっぽいパートを加えてみてください。

より一層，雰囲気がでてくると思われます。

アドリブっぽいフレーズの作りかたについてはいずれ紹介しますが，とりあえずはコードを調べ，その分散のような形（つまりコードの構成音のみで）作ってみてください。

1 クレジット音



2 ラウンド・スタート・ミュージック



3 メインBGM









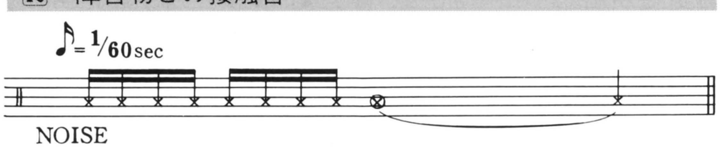
4 ラウンド・クリア・ミュージック



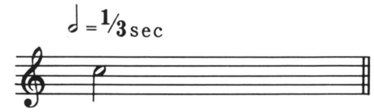
5 残りタイム換算ミュージック



10 障害物との接触音



12 スタート秒読み音



13 スタート音



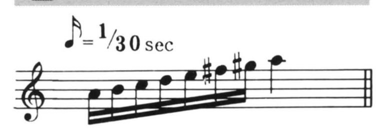
14 アルミ缶接触音



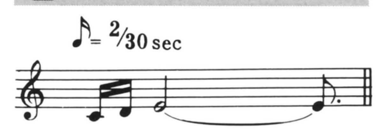
15 障害物接触音



16 ジャンプ音



17 タイヤ音



6 タイムアップ・ミュージック



7 ゲーム・オーバー・ミュージック



8 32Rクリア・ミュージック



9 名前入れミュージック



18 ジャンプ台ジャンプ音



19 ランナーがつぶれるときの音



「メトロクロス」アレンジ・スコア

メトロブルー










D.S.

BGMを排し効果音で異物の不気味さを表現

BARADUKE

1985年6月発売

ターニング・アイの目に愛を見た

おお，つぎは12フロアだ！

….げっ,そんなに見つめないで….。

私はその視線にまぎれもなく愛を感じました。

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート音
3．ゲート・オープン音
4．グレート・オクティー出現音
5．エクステンド・ミュージック
6．ミス音
7．名前入れミュージック
8．エンディング

効果のだしかたについて

効果音を見てみましょう。ゲート・オープン音は，ずらしながらの半音ブツけ2オクターブ飛び，得点9.90という感じで，ゲートの開く音をシミュレートするとともに，心理的な緊張感を与えてくれていますね。今までほかのタイトルで見てきたものの応用ワザの一つです。

ゲート入り音も必殺の半音上昇オクターブ重ね，ノイズつき。入る，というよりやや吸い込まれるような印象もある気がします。

ミス音では全音階によるイメージで統一されており（全音階についてはフォゾンを参照してください）ちょっと変わった音になっています。

ゲーム・オーバーの不思議

ゲーム・オーバーも独特の響きを持っています。これはどこからくるのでしょう？

楽譜から考えてみましょう。

下から，

ド－ソ－レ－ラ－ミ－シ－ファのシャープ－ドのシャープ

となっています。

ん？　わかりませんか？　そうです。これは5度ずつの積み重ねでできているのです。これがあの響きと，変わった上昇感をもたらしているのですね。

このような一定の音程による上昇や和音の作りかたは，4度でよく使われます。

たとえば，

ド－ファ－シのフラット－ミのフラット

などです。バラデュークのアレンジのイントロに使いましたので参考にしてくださいね。和音としては，ジャズなどで従来のコードに束縛されないために使われたりしています。

名前入れと大団円

名前入れのほうは，ムード重視の作られかたをしています。何となくゆらぐベースによって，コードの響きが不安定にされていたりして。一つのテーマを持った曲というよりも，イメージ先行型の曲といえるかもしれません。

エンディングは，タンタタタタンタン….というリズムで作られた曲で，これが転調して全体ができています。カウンター・ラインのほうをテーマとして聴いてしまうかもしれませんが，やはりカウンターはカウンター。テーマは〝リズム〟のほうです。

この曲のポイントは前半が3小節単位になっていること。ふつうの曲は偶数小節で単位を作っていきますが，この曲は3小節とすることで成功しているようです。

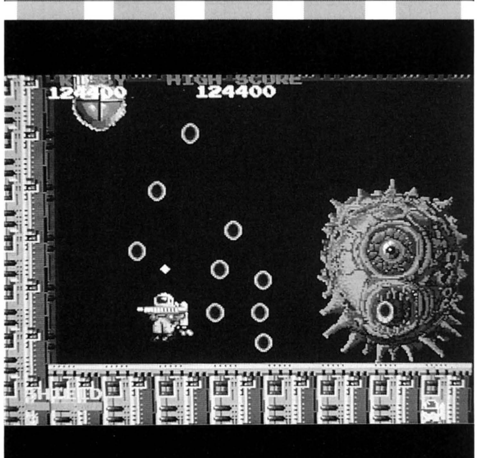
アレンジについてだぜ

曲の素材としてエンディングを選んだのはよかったンですが，どーも形を変えようがない。結局，序奏とイントロのテーマを

『バラデューク』は，「ブキミが気持ちいい！」というキャッチ・フレーズで登場した，それまでのナムコゲームからは考えられないグロテスクなデザインが特徴的な作品です。

内容は，ビデオゲーム史上でも大変珍しい，迷路内シューティングです。プレイヤーの全方向に広がる地下要塞，そこに潜むすべてのオクティを倒し，出口へ達すると1フロア・クリアとなります。迷路が全方向に広がっているにも関わらず，プレイヤーは左右方向にしか弾を撃つことができません。この制約がまた，ゲームを作戦性の高いものにしています。敵とプレイヤーの位置関係において，より有利なポジションを確保すること，これがこのゲームのポイントです。

最終面のクリア方法がユニークなことでもこの作品は知られており，何と敵ボスの体の中に一寸法師のように潜り込んで中から破壊するのです。さらにそれをクリアすると，エンディングで主人公がヘルメットを脱ぎ，実はプレイヤーは女性だったというオチまでついて，最後まで楽しませてくれます。

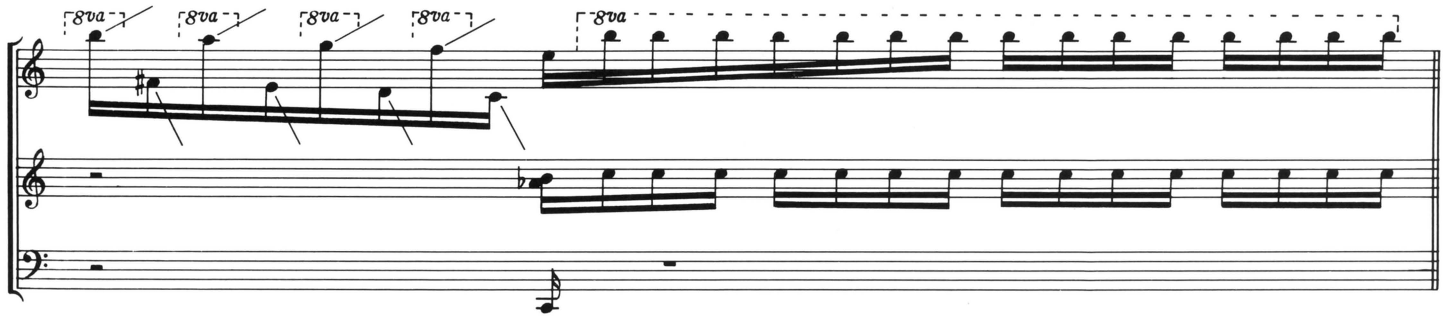


書き加えてまとめてみました。テーマ部に入ってからはディティールをいじり，音を加えたりはぶいたりして，多少のメリハリをつけてみましたがどうでしょう？

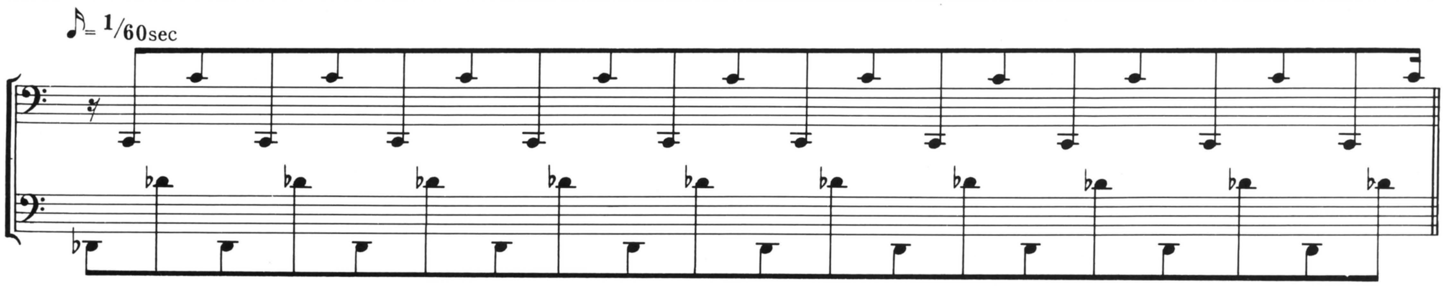
なお，オリジナルにあるリタルダンドの指定はしていませんので，各自試してみてください。



2 ラウンド・スタート音



3 ゲート・オープン音



6 ミス音



4 グレート・オクティー出現音



5 エクステンド・ミュージック



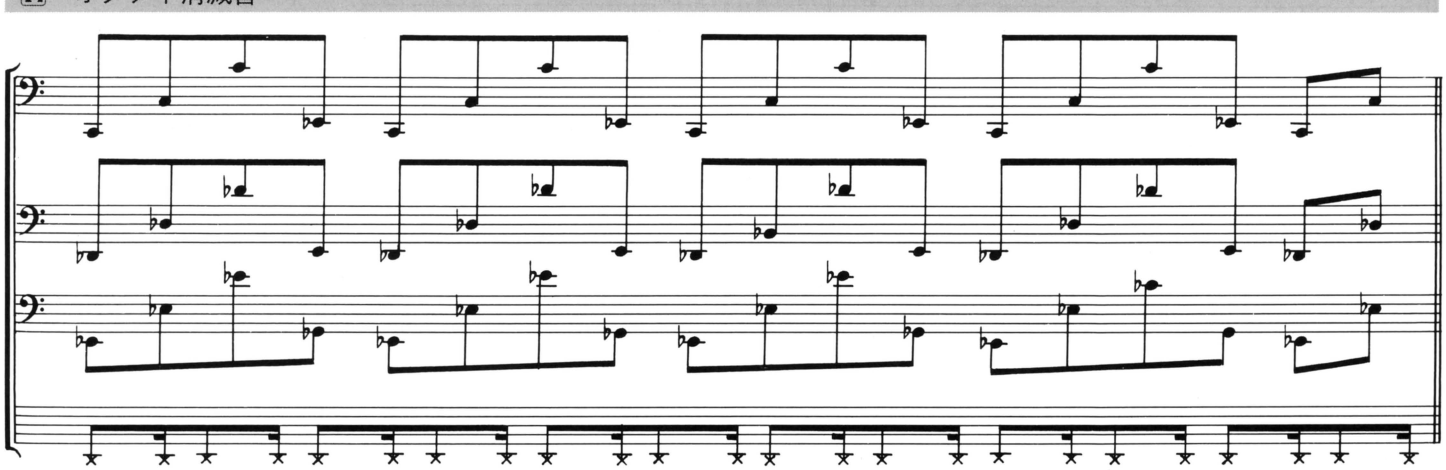
7 名前入れミュージック



8 エンディング・ミュージック



14 オクティ消滅音



15 ゲーム・オーバー・ミュージック



16 ゲート入り音



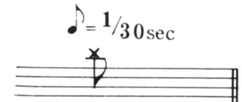
17 ゲート・オープン知らせ音



18 ジェット音



19 下降音



20 ショット音



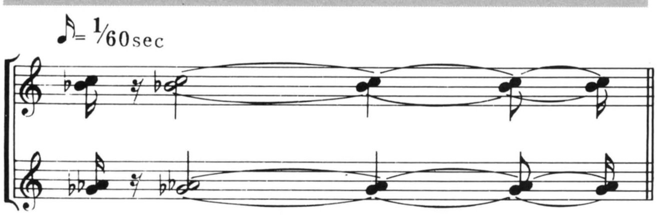
21 バグマン音



22 イエロージュエルを取った音



23 ダメージ音



24 ラッキー音



25 ルーレット回り音



26 ルーレットはずれ音



28 波動ガン拾い音



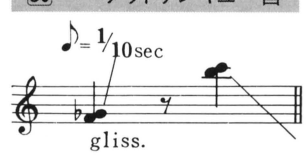
27 ルーレット・アンラッキー音



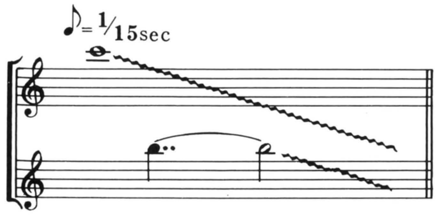
29 パケットいやいや音



30 パケットサンキュー音



31 パケット泣き音



32 カプセル開き音



「バラデューク」アレンジスコア

バラデューク・フィナーレ




8va
8va



FM音源時代のサウンドを予兆する音

MOTOS

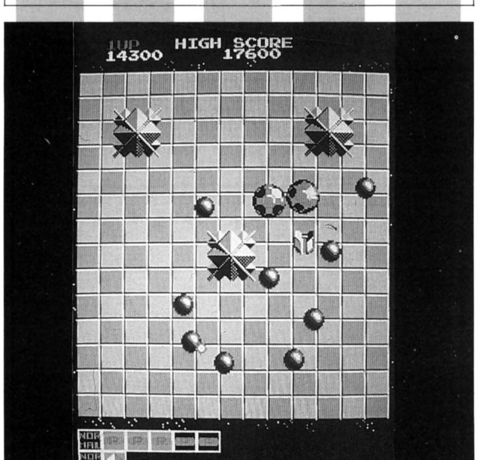
1985年9月発売

『モトス』は，実にシンプルなゲーム・デザインの中に，戦略性とアクション性を兼ねそなえた，大変完成度の高い作品です。

8方向レバーで，装甲艇モータースパナー（モトス）を操作し，敵を体当たりで弾き飛ばしてフィールドから突き落とすゲームです。各ラウンド・スタート時には，モトスのパワーを高めるパワーパーツ，そしてジャンプ機能が加わるジャンプ・パーツを装着することができます。これらのパーツは，その面限りしか使えず，また，数に限りがあるので，配分の仕方が大きなポイントになってきます。

このゲームの優れているところは，質量の多い敵に対して，こちらもパワーを高めての力押しで対抗するような戦いかたばかりでなく，敵の特性を把握した上でさまざまな知的攻略が可能であるという点です。そういった点で，マニアックな評価は高いとされている作品です。

また，このゲームの全ラウンド数は62面と膨大ですが，全面クリアにかかる時間は20分少々と，驚くほどスピーディで展開に無駄がないことで知られています。



どすこい！　モトスである

土俵ぎわからドン！　と突き落としてしまう，あの重量感（モトスはおすもうゲームではありません）。ほんとにソーカイなものがあります。

しかし，ソーカイばかり言ってられないのがモトスなわけですね。

1．クレジット音
2．ラウンド・スタート音
3．BGM
4．エクステンド音
5．ラウンド・クリア・ファンファーレ
6．ゲーム・オーバー・ミュージック
7．ハイスコア・ファンファーレ
8．名前入れミュージック
9．アトラクト・モードBGM

ナムコの音楽も，この時期になるとイロイロとワザがでてきています。では，カンタンに見ていきましょう。

ラウンド・スタート

さて，これはリズム的にはナムコ風ファンファーレ（？）に沿っていますが，和音が不思議ですね。大テンション大会になっています。SFチックな緊張感をだしているのですね。

不協和音の使いかたはいろいろな流儀がありますが，結局のところその人の好み，耳のセンスによります。これも多分にそういう要素がありますね。

BGM　なんだあ？

BGMはパッと見て
「なんだあ？」
と思われるでしょう。まずテンションを含んだコードでアクセントの位置をずらし，リズムに緊張感をだしているのがBGMの前半です。

後半も同じくアクセントの位置ずらしワザでリズムをカッコよくし，転調しながらの無機的なスケールでカッコよくキメています。

このようなBGMのワザはワリとコンピュータ向きだと思います。この手の手法は近～現代のクラシカルな作曲家（プロコフィエフ，ストラビンスキー）らからも学ぶところがあると思いますし，プログレからもアイデアを取りだしていくことが可能と思われますので，参考にしてください。

アトラクト・モードBGM

この曲，とても個性的なムードを持っています。これはまずでだしの
シのフラット－ファ－ミ－ド
という音形によってもたらされます。どこが変わっているかというと，この曲，楽譜はヘ調で記されていますが，じつは変ロ調で，本来のミのフラットがなくなり，ナチュラルになったスケールを使用している，と考えることができるのです。つまりポイントはまずでだしの音列の中のミの音なのです。

スケールにはいくつもの種類があり，それぞれ個性的な性格と雰囲気を持っています。とくにクラシックとジャズでは様々なスケールに出会います。調べてみるとおもしろいでしょう。

つぎに拍子です。でましたね！　筆者大好きな変拍子。
「ただの6拍子じゃんか？」
と思われるかもしれませんが，そーは問屋が…。ふつうは6拍子は3＋3のワルツ系ですがこれは4＋2。同じ6拍子でもまったく性格がちがうのです。おそらく作者のイメージの中には有名なホルストの惑星の中

の，火星という曲のリズムがあったのでは？　ちなみに火星は５拍子（３＋２）ですが，アトラクト・モード BGM の和音のリズムの，最初の４分音符を除けば，まったく同じリズムとなります。

さて，そんでもう一つイメージ作りの重要なポイントは，一段目の３連によるフレーズでしょう。これもんのワザはSF的イメージ作りには，まさにピッタリと思います（サンダーセプターにつながるのだな)。

さらに転調でダメ押しをしたり，テーマがオクターブダウンしたり…。たった数小節の中にも，オイシイワザがたくさんつまっているわけなのですね。

名前入れBGM

この曲もポイントは転調と変拍子がキメ手。うーん，なかなか…。

テーマの３連回しあたりがワンポイントとなって，とても耳に残ります。

以上，とてもカンタンなものですが，いろいろと使うワザが変化してきていることに気づかれたと思います。

ナムコの音楽は，やはり常に進化していたわけなのですね。

アレンジ・バージョンについて

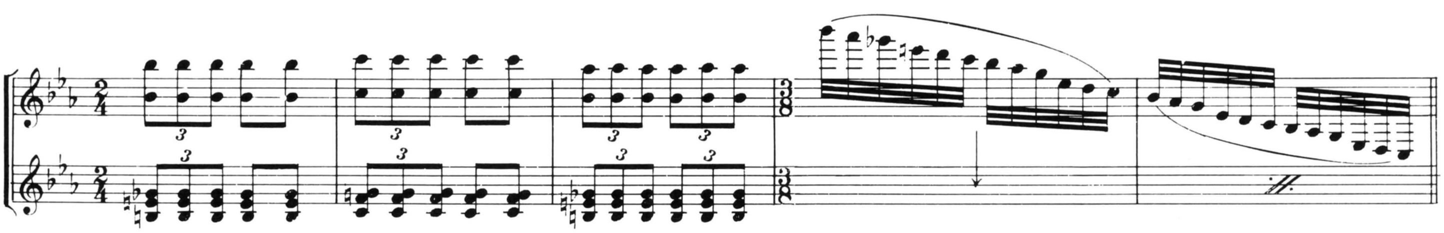
基本的なラインは変えず，リズミックな部分の対応として，ややメロディックなパートを書き加えました。ここの部分はでだしのフレーズを展開する形でテーマを書き加え，リズムを押されたものとしてみましたが，ブラスパートについては，手を加える余地が多々あります。

みなさんの手で，それぞれに完成させてみてください。

1　クレジット音



2　ラウンド・スタート音



3　BGM



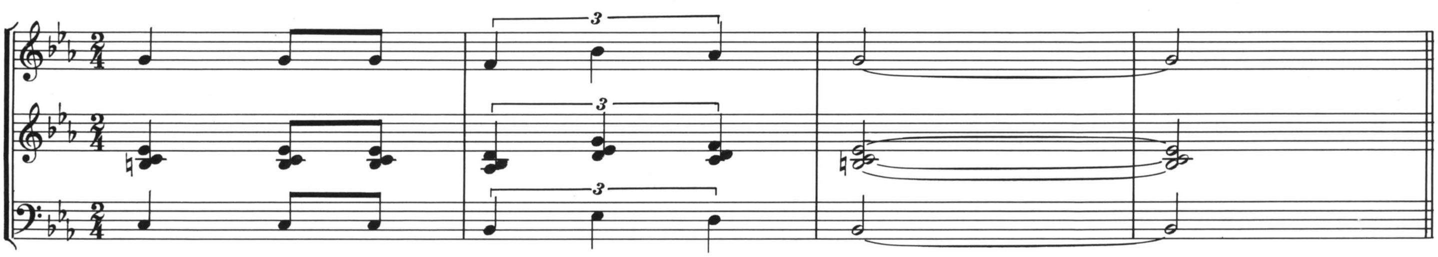
7　ハイスコア・ファンファーレ



4 エクステンド音



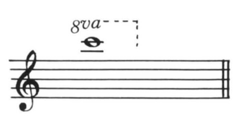
5 ラウンド・クリア・ファンファーレ



10 パワーパーツ，フライング・パーツの発信音



11 パーツ・セレクト音



12 パーツ・セレクト後，決定したときの音



13 モトス・ジャンプ音



6 ゲーム・オーバー・ミュージック

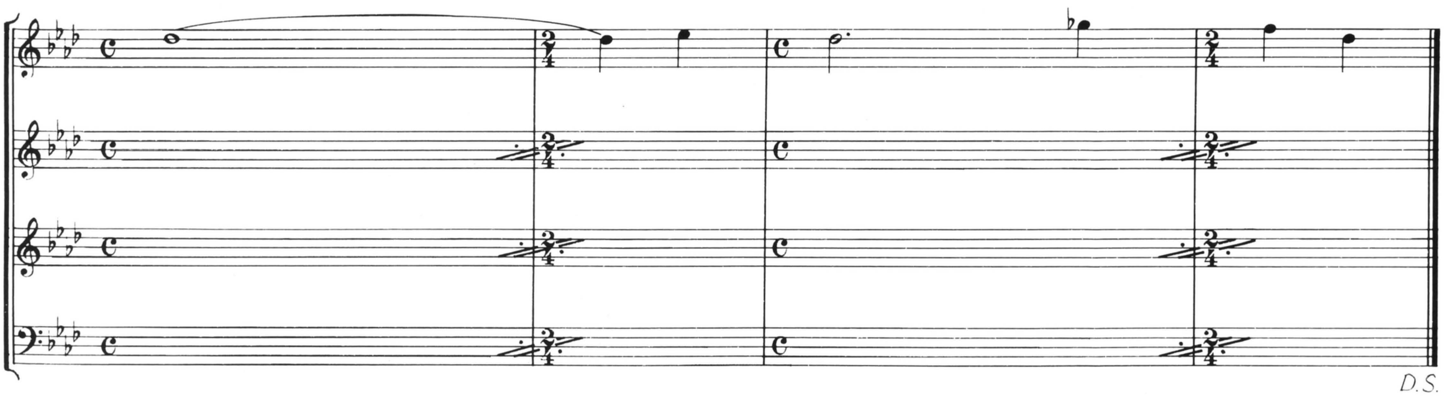


8 名前入れミュージック



⑨ アトラクト・モードBGM





14 ギガがモトスに接近した音(遠い)



15 ギガがモトスに接近した音(近い)



16 流星飛来音



17 流星がベースに当たり，爆発したときの音



18 ベースのフィールドが落ちる音



19 パワーパーツ，フライング・パーツが落ちる音



20 ビーコンが落ちる音



21 スペースビー，モトスが落ちる音



22 ビーコンに当たった音



23 ナビコンに当たった音



※222，223 ページ下段にもモトスの楽譜があります。

「モトス」アレンジ・スコア

モトス・スペース



24 ピューパに当たった音



26 スペースビーに当たった音



※221ページから続く
モトスの楽譜です。



25 ギガ，メガに当たった音






2.
8va
8va
3
D.S.

キャラ・イメージに合った軽快な行進曲

SKY KID

1985年12月発売

『スカイキッド』は，コミカル・タッチで描かれた，ナムコ初の横スクロール・シューティング・ゲームです。
画面をパッと見てまず驚くのが，そのスクロール方向。通常の横スクロール・シューティングものといえば，スクロールは右から左へ，プレイヤーは右へ進むというのが普通です。それが，このゲームでは，まったく逆方向なのです。この感覚には，違和感を持った人も少なくなかったようです。
ゲームを進める上でポイントとなるのが，宙返り飛行です。ボタンを押して，ヒラリ宙返りを行なっている間は，敵や敵弾に対する当たり判定がなくなります。
また，墜落中にレバーを上に入れて，ボタンを連打すると，機体を持ち直させることができるというのも大変ユニークなアイデアであったと言えます。
総じて，シューティング・ゲームというより，キャラクター・ゲーム的なノリを感じさせる作品でした。



自由の女神なのであった…

……そーなんです。ボク，自由の女神のスカートめくろうと思ったら，オチてしまったんです…(そんなヤツはいねーよ！)。
てなわけで，バードランドの平和のために出撃するのだった！　バードランドといやウェザーリポートだ！　ウウ，ジャコよ永遠に……（何のコトだ!?)。

1．クレジット音
2．スタート・ミュージック
3．BGMのイントロ～BGM
4．ラウンド・ミュージック
5．エクステンド音
6．ゲーム・オーバー・ミュージック
7．名前入れミュージック
8．トップ・ミュージック

血わき肉おどるBGM

さァ飛ぶゾ！という気にさせてくれるモノがある，このBGM。いかにも行進曲！という仕上がりになっていると思いませんか。
やはり4分の2拍子で，ンチャンチャンチャカチャッチャとやってしまうと，もう行進するっきゃないモノがある。これがポイントなワケです。
全体は二つのパートにわかれた構成と考えられます。まず変ロ長調のテーマの部分が一つで，二つ目は変ホ長調に転調しての低音部でのテーマの部分です。
はじめのテーマは木管楽器群とトランペットのイメージ，二つ目のテーマはトロンボーンやユーフォニウムのイメージと思ってまちがいないでしょう。むろん，最低音のトコはチューバであります。
さて，転調してから低いほうへ移るトコロですが，行進曲ではこういうところをトリオと呼びます（たのきんトリオのトリオである)。たいがいトリオは少しおとなしー感じになり，転調し，ワリとなだらかなテーマになります（ところでトリオってのは本来〝3〞を意味しているのに，ナゼ行進曲の中間部がそう呼ばれるか？　筆者もその理由を知らなかったのですが，その昔，舞曲の中間部を3声で書くスタイルがあったらしく，その名残りだということです)。

さあて,ドトーの映画音楽再び

このBGMを聴いて感じたのは，やはり映画音楽の影響です。しかも，またしてもジョン・ウィリアムズ。BGMのテーマのでだしがウィリアムズの「インディ・ジョーンズ」のテーマとソックリだし，「1941」のテーマのマーチとも似ています。予想ですが，このBGMの作者の心のどこかに「1941」のコミカルな映像イメージとマーチのイメージがあったのではないでしょうか？　ちなみに「1941」は戦争コメディで，変テコなパイロットがオカシなアクロバット飛行をしたりします。スカイキッドに近いモノもあるのでは？

ラウンド・ミュージックとゲーム・オーバーなど

ラウンド・ミュージックはF→Bフラット〈B♭〉〝おわったゾ〞という進行によってできています。8分の6にしたのは，そのほうがよりコミカルなイメージをだせる，という理由によるものと思われます。
で，キーポイントはレのフラットの音。そう，3度の音がフラットしている。コレについてはとやかく言いますまい。すでにシツこーく書きましたものね！
ゲーム・オーバーのほうはやはり同じ調，同じ拍子です。この曲を〝ゲーム・オーバ

ーだゾ″という感じにしているツボは，やはり何といっても3小節目のテーマのソのフラットの音です。

ここの和音はAディミニッシュ〈Adim〉で，思いっきり調子っぱずれの感じ。しかもテーマはファ→ソのフラットと，オクタープラス半音のジャンプという，オキテやぶりのドトーのハズシかたです。これによってズッコケた感じをドバッとだしているわけですね。

2曲とも調は変ロ長調。きちんとBGMの調に合わせてあります。

名前入れてある

この曲も，イメージも調もBGMに合わせて作ってあります。〝おとなしくした行進曲″といった感じで，遊園地のメリーゴーランドなどにも合うのでは？

全体のイメージに一役買っているのは，ベースのグリスアップです。たぶんこの音は，トロンボーンのスライドによるグリスをイメージしたのでは？　そんな気がします。とにかくコレがないとこの曲の魅力が半減することは確かです。

〝すごい！　よかった！　おめでとう！″というより，しみじみホノボノと喜びをわかちあう，といった仕上がりになっているようですね。

アレンジのコトなど

へへ。基本的な部分はあまりイジらず，よりブラスバンドっぽいマーチにしよう，という方針でやりました。

まず，本来のイントロやスタート・ミュージックは（ワザと）使うのをやめ，スネアのソロによるイントロ，およびよく使われる〝入りのパターン″によって序奏をくっつけました。

さらに，ピッコロ風のオブリガートらしきパートを加え，また，リズムパートも整理（混乱だったりして？）しました。

トリオの終わりはとくにイジりました。こういう感じのほうがソレっぽいと思うのですがどうでしょう？（元吹奏楽少年だったオジさんでした）。

1 クレジット音



2 スタート・ミュージック



5 エクステンド音



3 BGMのイントロ～BGM





4 ラウンド・ミュージック



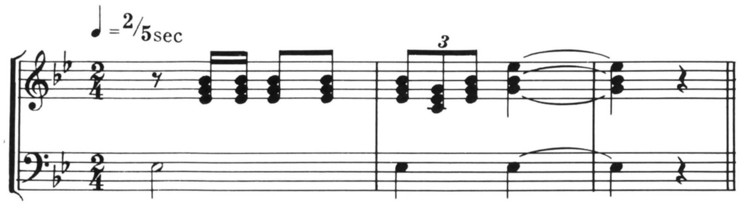
6 ゲーム・オーバー・ミュージック



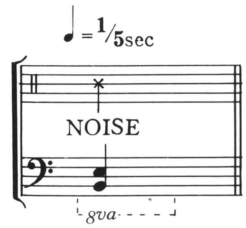
7 名前入れミュージック



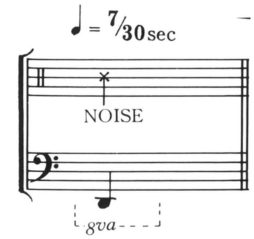
8 トップ・ミュージック



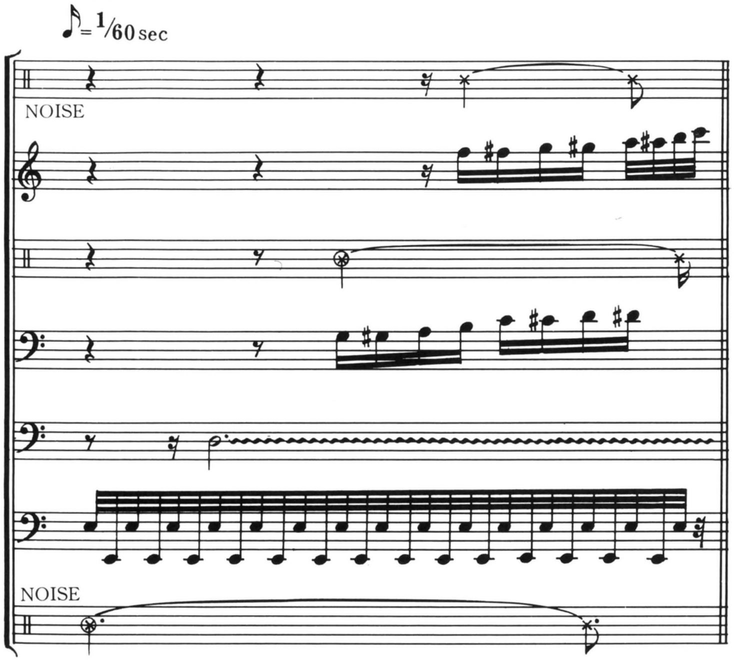
9 高射砲炸裂音



10 高射砲撃ち上げ音



11 バロン，マックス爆発音



12 バロン，ショット音



13 マックス，ショット音



14 爆弾接近音



15 地面の敵やられ音



16 撃たれ音



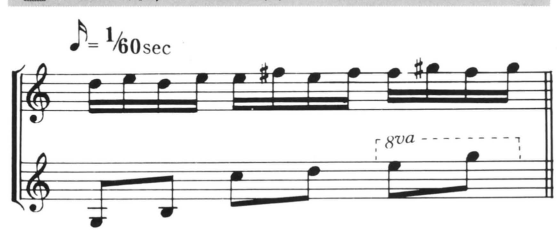
17 宙返り音



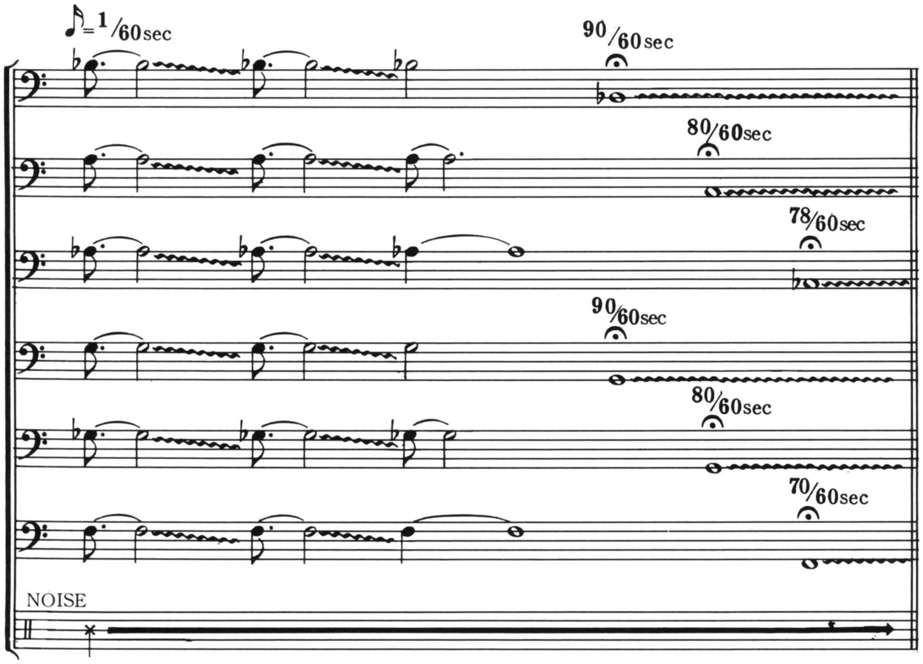
18 ランディング音



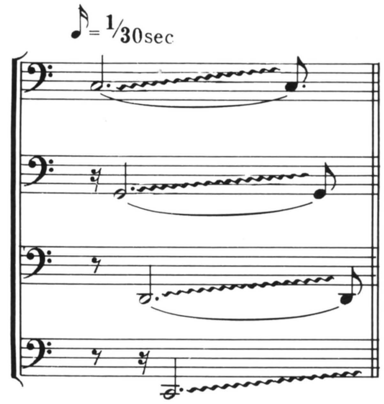
19 空の敵，やられ音



20 ターゲット沈み音



21 ターゲット接近音



22 ターゲットはずれ音



23 爆弾取り音,復活音



24 味方の弾が当たって回転する音



25 気球,パラシュート破裂音,ボーナス表示音



26 キリモミ音





27 途中スタート合図音



「スカイキッド」アレンジ・スコア

スカイキッド・マーチ




8va
3
3
8va


8va
8va
8va
8va


8va






1.
2.
D.S.

Mini 音楽用語辞典

このミニ音楽用語辞典は，本文中にでてきた音楽用語を簡単に解説したものです。検索の都合上，50音順に記載していますので，本文を読んでいて不明な用語がでてきたらご利用ください。

表記上の注意

日本語以外の用語はすべてカタカナ表記とし，50音順に配列してあります。このカタカナ表記に関しては，一般的な英語発音を基本としていますので，他の著書と異なっている場合もあります。

なお，カタカナ表記のあとには原語のスペルと何語であるかを表示してあります。

【あ行】

アウフタクト(Auftakt－独) **→弱起**

アクセント(Accent－英)
ある拍を，他の拍より強く強調すること。通常は1拍目にアクセントがあるが，他の拍を強調するときは>などのアクセント記号を記す。

アドリブ(Ad-lib, ad libitum－ラテン)
①即興演奏を行なうこと
②テンポを変えること
③楽器をはぶいたりすること（アンサンブルにおいて）
ふつは①の意味で用います。コードなどに基づいた自由な独奏のコトです。

アルペジオ(Arpeggio－伊)
分散和音。平たくいえば和音の構成音(たとえばドミソ)を,同時にならすのではなく，バラバラにならすコトです。

ＦＭ音源
正弦波の組み合わせによっていろんな波形を作るモノであります。

オブリガート(Obbligato－伊)
メロディを引きたてるためにメロディとともに演奏されるメロディックなパートのコトです。
注：サブメロディなんぞと言わんよーにね。

【か行】

カウンター・ライン(Counter line－英)
メロディを引きたてるメロディックなパートで，通常，メロディアスな動きの少ないものをカウンターライン，メロディックなものをオブリガートと使いわけています。
注：サブメロディなんぞと言わんよーにね。

協和音
よーく調和して，溶け合うひびきを持つ二つ以上の音のコト。ピタゴラスさんなども，数学的に“協和”の理論を作っておられます。

クリシェ(Clichó－仏)
同一コードが接続するときに，慣用的に使われるラインのコトです。ま，よく使う装飾のフレーズのコトを指すと考えてもいいでしょう。たとえば2小節Cのコードが続くとき，トップの音をド-シ-シのフラット-ラと変化させるよーなワザです。

クロマティック(Chromatic－英)
半音の，とゆー意味です。よって，クロマティック・スケールは半音階ということです。

コード(Chord－英)
和音のことですね。

【さ行】

サンプリング(Sampling－英)
現実の音をデータ化し音源として使用すること。

弱起
アウフタクト。小節の1拍目からメロディがはじまらず，ズレているコトと考えてください。1拍目はアクセント，つまり強拍なので，こーゆー呼び名になったわけです。

終止
英語でカデンス。曲のオシマイの部分のこと。また，そのオシマイのところで使われる和音，和音の進行をさします。

循環進行
かんたんなコード進行で，パターン化されたもの。たとえばC-Am-Dm-GとかC-Dm-F-Gとかです。

シンコペーション(Syncopation－英)
リズムの強拍と弱拍の地位が下克上を起こすこと。……なんて，よけいわかんないね。たとえば1小節目の四拍目と，2小節目の一拍目がタイでつながっていると，弱拍である1小節目の四拍目が強調され，本来強拍である2小節目の一拍が弱くなり，ここにキビシイ下克上が生まれ，よい効果を生むというわけです。

スケール(Scale－英)
音階のこと。とーってもいろいろな種類があります。各自調べよ!!

【た行】

対旋律→カウンター・ライン

跳躍
はなれた音程をジャンプすること。そう考えてください。

ディミニッシュ(Diminish－英)
短三度によって作られたコード，スケール。

テンション・ノート(Tension Note－英)
基本的なドミソなどの和音のうえに置かれる非和声音のこと，たとえばC_7におけるシのフラットなどをさす。

転調
曲の途中で別の調へ移ること。

動機
モチーフ。曲を形作る，音の最小単位のこと。メロディの切れっぱしとでも考えてください。

トリル(Trill－英)
その音と，その上の音を早く交互に奏する装飾音。たとえば，ドでトリルをつけると，
ドレドレドレドレドレドレドレド～～
となるわけです。

【は行】

ハネる(バンドマン用語)
符点つきのように，または符点つきでタッカタッカと奏すること。

バリエーション(Variation－英)
変奏，変奏曲。メロディ（テーマ）やメロディの一部（動機）などを素材とし，それをさまざまな音楽的なワザ(音程を変える，和音を変える，リズムを変える……etc)で変化を加え，曲となすコトであります。これは奥が深い世界なのです。
注：いわゆるアレンジとはちがいます。

ブルース(Blues－英)
アメリカの黒人によって生みだされたブルーな（哀しみただようという意味）音楽。ロック，ポップス，ジャズの基礎です。

ブルーノート(Blue Note－英)
ブルースを特徴づける音階の中でも，とくに特徴的な音。3，5，7度の音がフラットするが，とくにこれら三つの音をさす。つまり，ドレミファ……ではミとソとシがフラットし，ブルーノートとなる。

フレーズ(Phrase－英)
メロディの中の一区切り。

変拍子
フツーの2拍子，3拍子，4拍子ではなく，ヘンテコな拍子のこと。5，7，11拍子などがある。また，曲の途中で拍子を変えたものもさす。

ボイシング(Voicing－英)
メロディに和音をつける，というコトですが，その和音の中の音の配置をどうするかという深ーい意味があります。

【ま行】

マイナー(Minor－英)
短調。

メジャー(Major－英)
長調。

【ら行】

ルート(Root－英)
根音ともいう。コードの基礎になる音のことです。たとえばドミソならド，ファラド（ドファラでもいいが）ならファです。

【わ行】

和音→コードのこと
……じゃ説明にならんな。二つ以上の音程の音が同時に鳴ったとき，その混じった音のかたまりを和音というのです。つまりドミソのコトなどをさすわけです。

namco VIDEO GAME MUSIC LIBRARY Vol.1 for X68000 ©1989
1989年7月20日　第2刷発行　定価5,300円(本体5,146円)
マイコンBASICマガジン編集部 編
発行人　平　山　秀　雄
発行所　(株)電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1－11－15
電話(03)445－6111　振替　東京5－51961
印刷所　大　日　本　印　刷　㈱
製本所　㈱　堅　省　堂
落丁・乱丁はお取り替えいたします。


この1冊で
X-BASICを完全に理解できる
月刊マイコン別冊
X68000
活用研究III
X-BASIC活用Q&A
X-BASICの55の疑問を解説
第1章
X-BASICのインストゥール
第2章
OSとのインターフェース
第3章
スクリーンエディタ
第4章
X-BASICでつまずかないために
第5章
構造化プログラミング
第6章
テキスト画面の制御
第7章
ディスクアクセス
補 章
ファンクションキー活用テクニック
付 録
X-BASICクイックリファレンス
塚越一雄 著
B5判230頁
定価2,000円(税抜き)
好評発売中!
X68000活用研究 塚越一雄 著 B5判364頁 定価2,200円(税抜き)
X68000活用研究II X-BASICマスター編
宮原哲也/深沢幸三 共著 B5判316頁 定価2,000円(税抜き)
電波新聞社出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111
4月1日より消費税導入に伴ない出版物・郵便料金にも消費税がかかります。出版物には3%(1円以下四捨五入)・送料は第3種郵便物(月刊誌)については1円、別冊・書籍は10円掲載金額に上乗せとなります。

namco

VIDEO GAME MUSIC LIBRARY Vol.1

FOR X68000

ISBN4-88554-203-0 C3055 P5300E

定価5,300円(本体5,146円)